CLUB Nintendo®

INCLUYE POSTER

TIPS DE:
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 64
YOSHI'S STORY

WORLD CUP 98

CONOCE A:
1080° SNOWBOARDING
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 98
NHL BREAKAWAY
AERO GAUGE

REPORTAJE ESPECIAL DEL GAME BOY

RESULTADOS DE LOS CONCURSOS DE
DIDDY KONG RACING
CLAY FIGHTER 63 1/3



Año 7 No. 5
Precio $12.00 M.N.

SUMARIO

Encontrar el rombo este mes no te causará asombro.

Página 64

Este mes tenemos el análisis completo, así como unos trucos de un divertido juego para N64: 1080° Snowboarding. Además, la compañía más importante de juegos de deportes Electronic Arts aprovecha la euforia del mundial y lanza su juego relacionado a este tema: World Cup 98.

Game Boy



Del Game Boy sí que hay de qué hablar en este número. Para empezar tenemos una revisada de 4 títulos excelentes que aparecieron de la serie Player's Choice y que son Wave Race, Golf, Bugs Bunny Crazy Castle y Megaman II. También tenemos un reportaje especial de lo que ha sido la vida del GB, a lo largo de sus casi 10 años de existencia y lo que hay en el futuro de este sistema (¡incluyendo su versión a color!)

Tips de

Este mes tenemos Tips para 2 juegos de N64. Primero que nada terminaremos de dar los del juego Yoshi's Story, para que ahora si sepas cómo accesar a todas las escenas y también tendremos la lozalización de todos los gatos secretos del juego Mystical Ninja: Starring Goemon (¡y en un sólo número! ¿puedes creerlo?)







ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año VII # 5 Mayo 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 7 # 5, Revista mensual, Mayo 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del titulo No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las caracteristicas gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de titulo No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Caracteristicas: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

EDITORIAL

A finales de este mes hará su presentación en nuestro continente y dentro del E3 (Electronic Entertainment Expo) en Atlanta, la Pocket Camera. Este hecho será sin duda el detonador para el relanzamiento del Game Boy, pues marca el inicio de una nueva generación de cartuchos con una forma distinta de entretenimiento. La Pocket Camera es una cámara digital portátil, con la misma idea de las cámaras que se conectan a las computadoras y con la cual puedes después manipular las imágenes.

En el próximo número de esta nuestra revista, encontrarás un gran reportaje de este ¿cartucho?, ¿aditamento?, ¿nuevo sistema?, bueno, sea lo que sea, un reportaje de la Pocket Camera que dejará al mundo de los videojuegos con el ojo cuadrado a partir de su lanzamiento el lo. de Junio.

Algo que ya está confirmado también es la salida de Pockemon, el juego que ha vendido más de 8 millones de copias en Japón, que viene apoyado con una impresionante mercadotecnia y que dará un giro al uso que se le ha dado al Game Boy. Gail Tilden, quien fue editora en jefe de la revista Nintendo Power, fue nombrada Directora del proyecto Pockemon desde principios de este año, por la importancia de este lanzamiento.

Algunos licenciatarios que prácticamente se habían retirado de la programación de títulos para Game Boy, están regresando con grandes juegos al prever el gran éxito que se ve venir del Game Boy este 1998. Así Acclaim lanzará Turok y Konami presentará un nuevo juego de Mystical Ninja y otro de la serie Castlevania.

Así que si tienes Game Boy, ve desempolvándolo y si no lo tienes, ve preparando tu cochinito para que no te pierdas del entretenimiento que Nintendo te está preparando.



Dr. MARIO



¡Hola amigos de Club Nintendo!, espero que me contesten estas preguntas: ¿Qué hacen con los sobres con dibujos que reciben o ponen en el póster?; ¿Acaso no piensa Nintendo sacar una secuela de Metroid en el N64?; ¿Van a llegar las Pocket Camera a nuestro continente? y ¿No hay planes para sacar otro juego de James Bond al N64?

Enrique Jara Pequeño
Nuevo Laredo, Tamaulipas

Todas las cartas (y los sobres, con o sin dibujo) que hemos recibido a lo largo de la historia de Club Nintendo, las tenemos guardadas en su totalidad en nuestros archivos. Déjanos decirte que ya son bastantes, ocupan casi un cuarto, pero por nuestros lectores, por el empeño que le ponen a sus misivas, sea mucho o poco, sería una falta de respeto tirar alguna de ellas. Ya se ha mencionado que no hay planes por el momento de lanzar una secuela de este juego para el N64, pero tampoco es algo que se pueda dudar, pues esta es una de sus series más populares y que también ha aparecido en todas sus plataformas (junto con Mario y Zelda), en este caso nosotros estamos seguros que sólo es cuestión de esperar. Afortunadamente en el mes de Marzo se anunció en una junta en las oficinas de Nintendo México que tanto la Pocket Camera como la Pocket Printer se venderán en nuestro continente a partir del 1o. de Junio. En el próximo número de la revista tendremos un análisis muy completo de este extraordinario aditamento. Nos hemos enterado que Nintendo ya no tiene planeado lanzar un juego nuevo con el nombre de James Bond en un futuro próximo, lo cual es muy raro desde que GoldenEye es un título excelente y uno de los más vendidos para el N64.



La Pocket Camera es un aditamento que recientemente fue anunciado. Aquí tenemos una foto tomada con este aditamento en la junta en la que se anunció su salida para América Latina.

◆

Oigan, ¿no creen que se equivocaron el rombo de la portada Año 6 # 4?, pues en el número 1 año 7, o sea Enero de 1998 en la sección contenido del Año 6, en los rombos muestran que tal rombo está en la corona de Peach, cuando yo siempre pensé (y no fui el único) que el rombo se encontraba en el Game Boy que tiene Mario, ¿o me equivoco?; ¿Cuántos rombos hay en la portada de Enero? porque yo llegué a contar 5. En Zelda: Link's Awakening de GB, ¿qué influye en la figura que sale en la pantalla The End? ya que lo termino y a veces sale Marin con alitas, otras veces sale el Wind Fish y otras no sale nada ¿qué pasa ahí?

José J. Nolaseo R.
Nuevo Laredo, Tamaulipas

¡Los rombos y el DD64 sí que generan un buen de dudas en nuestra correspondencia! De hecho siempre existe un rombo que nosotros ponemos a propósito en la portada y otros 6 ó 7 extras que descubren lectores atentos como tú; déjanos decirte que eso es bastante normal (tú mismo pones el ejemplo de la revista de Enero de este año). El final que mencionas sale cuando terminas el juego sin apagarlo (es decir, de principio a fin sin interrumpirlo). Este detalle es bueno para los que se esfuerzan en intentar algo distinto y obtienen su recompensa. Ojalá todos los juegos tuvieran detalles así ¿no crees?

◆

¿Por qué dan un curso Nintensivo de Yoshi's Story tan pronto? deberían dar cursos o tips de otros títulos olvidados (SNES) así ni chiste tiene jugar, si ya sabes dónde encuentras la mayoría de las cosas.

Carlos J. Gomez Flores
México, D.F.

Uno de los puntos más importantes que se han tocado en las últimas cartas que hemos recibido es el de los Tips. Estos generan bastante polémica desde que algunos consideran que es muy poco el tiempo que dejamos para que muchos lectores investiguen un juego o también que consumen muchas páginas. Esta seccion será una de las que sufrirá más cambios para el nuevo formato de la revista con todas sus sugerencias. Tal vez tengamos que comentar -y no a

modo de justificación- que si esta sección ocupó muchas páginas en el pasado, se debe a que los juegos se han vuelto cada vez más complejos, difíciles de explicar y con muchos elementos. Por lo pronto prometemos que ya no le dedicaremos tanto espacio a esta sección y trataremos de ya no dividirla.



¿Muy pronto y muchas páginas? Ya estamos trabajando para corregir ese problema.

◆

Estoy súper ansioso por jugar Turok 2 y quisiera que me dijeran cuándo va a salir. No me vayan a decir que está cancelado, podrían provocar un suicidio masivo de videojugadores (creo...)

Alfredo Lizardi
Guadalajara, Jalisco.

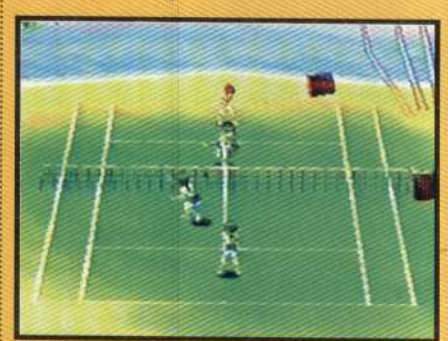
Pues Acclaim e Iguana están trabajando a marchas forzadas para evitar un suicidio múltiple en nuestro país (según la concepción de nuestro amigo Alfredo) y es que esta compañía, además de trabajar muy duro en otros proyectos de los que les hablaremos en este número y el siguiente, le sigue dando mucha prioridad a la secuela de Turok. Hasta el momento sólo se ha confirmado lo que ya se había dicho desde el principio, y que era que Turok 2 será mucho más largo que el original, se corregirá el problema de la niebla y se piensa incluir un modo de multijugador. Aunque se ha dicho que este juego se espera para Septiembre/Octubre, todo indica que lo veremos antes de Navidad (claro, no estaría nada mal que se apresuraran un poquito ¿no crees?)

◆

¿Habrá un juego de tenis para el N64? En el SNES sacaron dos.

Ted Corn
León, Guanajuato

Fíjate que Hudson Soft tenía planeado sacar un título de Tenis para este '98, pero al parecer el proyecto fue cancelado tanto en América como en Japón por considerarse poco viable. Esta noticia puede parecer mala, pero no es así, ya que Hudson está apostando por mejores juegos para el N64 y si ya no piensa realizar un juego de Tenis, sí tiene planeado sacar un nuevo título con su personaje oficial "Bomberman" de nombre Bomberman Hero. Este juego es muy superior a lo que fue Bomberman 64 y tiene aún más elementos que los que tenía el primer título de este personaje para el N64. Además será lanzado por Septiembre en nuestro continente cortesía de Nintendo y muy pronto daremos un previo de él para que lo conozcas.



Este juego de Tenis era el que estaba planeando lanzar Hudson para el N64. Es una foto bastante rara ya que se trata de un prototipo con un desarrollo del 10% y que después fue cancelado. ¿Cómo le hicimos para conseguirla? Quizá un poco de suerte...

◆

Amigos quisiera saber lo siguiente: El N64 casero tiene el poder para mostrar un juego de la talla de KI2 Arcade. Van a decir que por la cantidad de memoria y todo aquello, pero si Zelda 64 (que va a ser un hitazo) va a tener 256 Mb ¿será muy elevado el precio?

Khristian López B.
México, D.F.

Esta puede sonar como una relación bastante lógica (+memoria=+precio) pero afortunadamente las cosas ya no son así. Aunque Zelda 64 tendrá el doble de memoria que juegos como Yoshi's Story, definitivamente no costará el doble (o si acaso sólo un poco más, pero muy poco). Esto nos sirve para comentar que Nintendo ha logrado disminuir el precio de los cartuchos de manera significativa y es fácil de notar si comparas los precios de los primeros juegos que salieron para este sistema con los precios de los que han salido últimamente. Esperemos que en este respecto sigan trabajando bastante ¿no?



Malas noticias, Zelda se ha retrasado un par de meses en Japón. Seguramente en el E3 de este mes en Atlanta se dará a conocer la fecha de salida de este título para América. Pronto tendremos más información al respecto.

◆

¿Qué pasó? cuates hiperactivos ¿qué tal? Quiero decirle a Omar Neftalí Jiménez Ramírez que está mal lo que dijo con eso de "tratar de educar", a mí y a todos mis cuates nos agradó mucho que hablaran de la cultura que nos fue legada, así aprendemos un poco más y no quedamos en la ignorancia total



(un juego no se hace nada más por hacerlo, aunque haya excepciones), tal vez fue por eso que Turok tuvo tanto éxito, si dejáramos de aprender, seríamos unos tontos, es por eso que los extrajeros saben más que nosotros de nuestras culturas, ellos darían todo por tener ruinas importantes y variadas en sus países (nos envidian, vaya) uno no sabe lo que tiene, hasta que lo ve perdido. Tono 98

Las Pirámides, Edo. de México

Hace ya varios meses leí que algunos lectores se quejaban de por qué desperdiciar páginas en reportajes como ¿Qué hay dentro de...? Turok, Año 6 No. 10 pág. 62. Yo creo que estos espacios incrementan nuestra información acerca de nuestro país y también la que tenemos de otros países; estos espacios ayudan a demostrar que sí hay cultura en los videojuegos a aquellas personas que creen que no tiene (aunque ésta sólo influya en el aspecto estético y gráfico del juego).

Guillermo Chávez

Atizapán, Edo. de México

Sólo algunas opinones de nuestros lectores.



◆

Un día me encontraba revisando mis viejos juguetes y en un transformer vi la palabra Takara escrito en él y esta es mi pregunta: ¿Qué relación tenían o tienen los transformers con Takara?

Jorge Colli Martínez
Lerma, Campeche



Takara es muy popular por sus adaptaciones de juegos de SNK para el GB.

Bueno, pues Takara realmente no es una compañía que se dedique a comercializar videojuegos. Más bien su fuerte es la distribución de juguetes. Esta compañía es muy fuerte en Japón y sus principales licencias son los juguetes de Disney en ese país. La distribución de videojuegos tanto en Japón como en América sólo es como una rama de sus múltiples actividades. Por cierto, como un comentario a parte, te podemos decir que Takara recientemente anunció que su primer título para el N64 será el juego "Choro Q 64". Este juego es de carreras y no es nada serio. Aún no hay planes de alguien que vaya a lanzarlo en América, pero no sería raro que Takara lo hiciera.

◆

Tengo algunas dudas acerca del N64 DD, como por ejemplo con el reloj interno que incluirá el DD, ¿se podría hacer lo que Hudson hizo con el juego de Far East of Eden Zero (SNES)?, pues como ustedes señalaron en su reporte de nuestra revista año 5 número 3, el juego cambiaba el ambiente en todas las estaciones del año; también tenías una mascota tipo Tamagotchi; que las tiendas tenían un horario para abrir, etc. y si es así, a lo mejor Hudson podría trabajar en una secuela de ese juego para el N64 (porque el de SNES se ve excelente) y tal vez con algo de suerte podría llegar a América (si se hace el juego).

José A. Sánchez De Lucio
Comalcalco, Tabasco

Bueno, no podía faltar en el Dr. Mario una sugerencia más del DD. Este es otro punto bastante interesante de lo que se pueda lograr con este periférico.

◆

Notas del editor

Al parecer hasta para quedar mal nos equivocamos. Hace algunos meses (Febrero, para ser más exactos) mencionábamos que la revista saldría a mediados de mes, pero precisamente a partir de ese mes la revista comenzó a salir los primeros días del mes. Nosotros por lo pronto seguiremos trabajando para que la revista salga a tiempo (a pesar de los especiales y todo eso).

Ultimamente hemos tenido problemas con nuestro e-mail, así que puedes contactarnos ***(momentáneamente)*** a esta dirección:

conejo@nintendo.com.mx

(si has enviado algún correo electrónico que consideres importante en los últimos 2 meses, te recomendamos lo envíes de nuevo)

Nuestra dirección sigue sin cambios:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

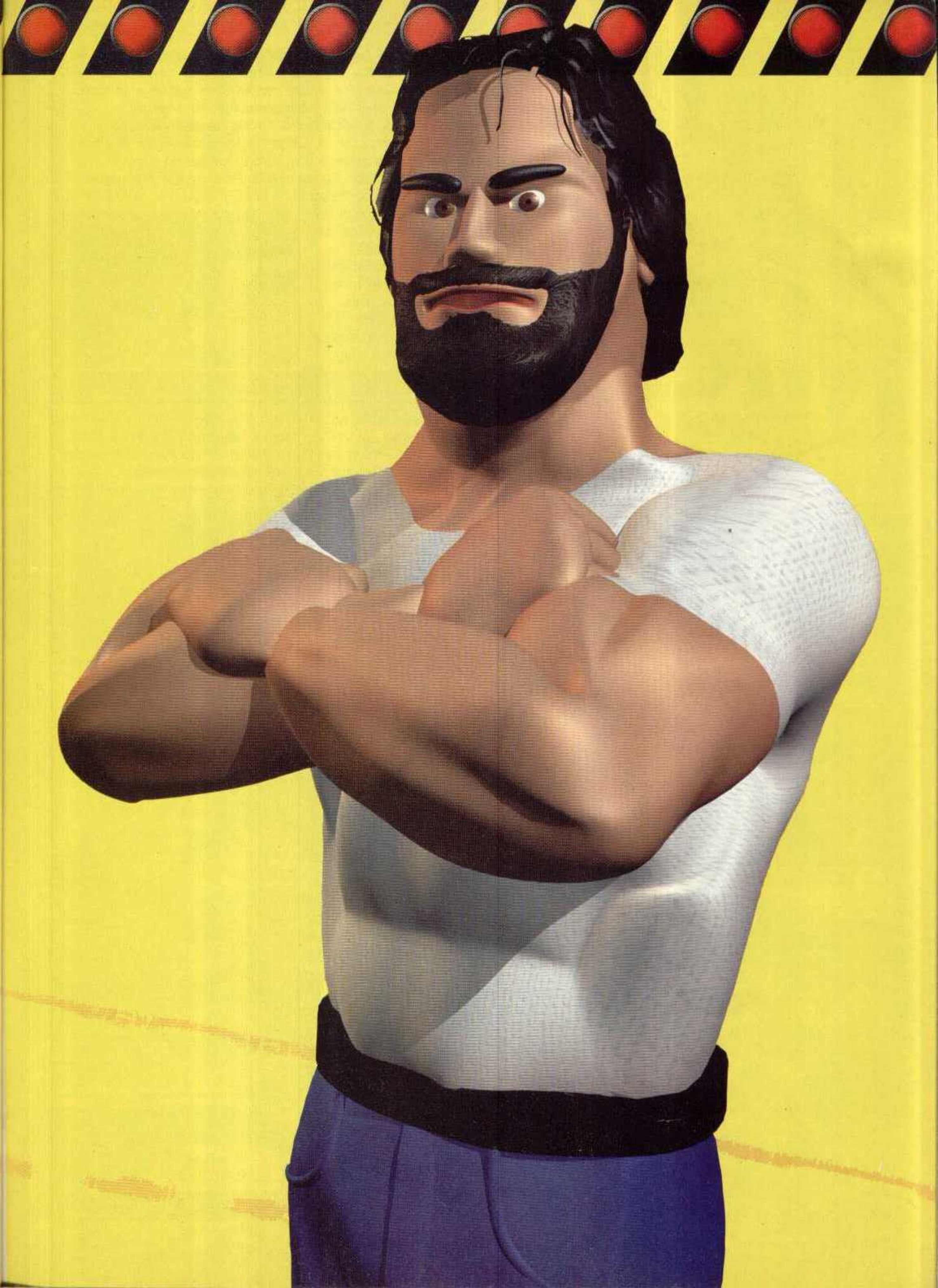
Nuestro e-mail sigue siendo:

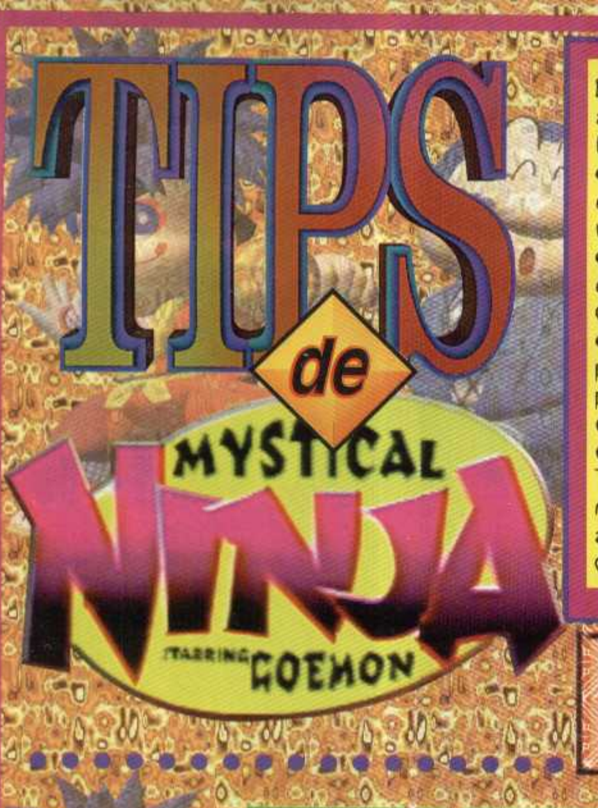
clubnin@internet.com.mx

Y visita nuestra Home Page en la página de Gamela México en:

http://www.nintendo.com.mx







En este extraordinario juego de aventuras por parte de Konami, además de ir resolviendo todos los acertijos que te plantean a lo largo del juego, puedes ir encontrando unos gatos a lo largo del camino. Estos gatos sirven para aumentar tu nivel de energía, pero también, si localizas a todos tendrás acceso a una nueva opción al finalizar el juego. La localización de muchos de estos gatos es obvia, pero hay otros que están muy escondidos. A continuación te damos la lista de los 45 gatos que debes encontrar a lo largo del juego. Te recomendamos que primero trates de encontrarlos por tu cuenta y después consultes esta lista para ver cuál es el que te hace falta. También aprovechamos para mencionar la ubicación de algunos ítems importantes para que no te atores en el juego.



Nota: Los gatos en este juego están divididos en gatos Blancos, los cuales te dan 1/4 de corazón y los gatos Dorados, los cuales te dan un corazón completo. Nosotros los ennumeraremos indistintamente, pues así es más fácil ubicarlos.

LISTA DE GATOS



1 — El 1o. se encuentra en el foso de Oedo Castle, al cual debes llegar nadando como se indica la foto.

3 — El 3o. está en primer nivel del Mt. Fuji.



2 — El 2o. se encuentra en la zona de Kai al Noroeste del mapa. De nueva cuenta checa la foto para ubicarte mejor

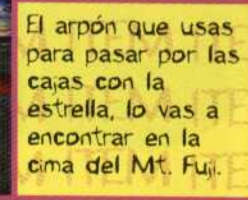




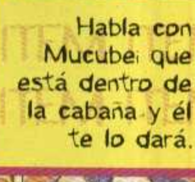
El arpón que usas para pasar por las cajas con la estrella, lo vas a encontrar en la cima del Mt. Fuji.

Habla con Mucubei que está dentro de la cabaña y él te lo dará.





4 — El 4o. gato está en Oedo Castle/ Main Gate. Este lo podrás alcanzar muy fácil después de obtener el ítem antes mencionado.





5 — El 5o. está adentro del Transformed Oedo Castle como se muestra en las fotos.





6

El 6o. está en la segunda planta en el cuarto que muestra la foto, también dentro de Transformed Oedo Castle.

7

El 7o. se encuentra en la antesala del primer jefe King Robot Congo en Transformed Oedo Castle.

8

El 8o. se encuentra en Transformed Oedo Castle en la segunda planta, pero tienes que tomarlo después de vencer a King Robot Congo.

ANTES

DESPUES

9

El 9o. se encuentra en Musashi, a la salida de Oedo Town.

10

El 10o. se encuentra en la toma de agua, en el centro de Zasen; para sacarlo tienes que pegarle con tu arma

11

Para el 11o. tienes que entrar a Yamato/Turtle Stone Bamboo Forest y empujar la roca hacia el Este, esto te llevará a Kii/Awaji Island, entra a la puerta que se muestra en la segunda foto, por aquí llegarás a The Husband and Wife Rocks. Antes de salir de esta isla encontrarás el gato.

12

El 12o. se encuentra dentro del Yamato Shrine, para abrirlo tienes que empujar la roca que se encuentra en Yamato/Turtle Stone Bamboo Forest hacia el Norte.

13

El 13o. gato está en la parte superior de Yamato Shrine, ve en la foto en qué parte para ahí buscarlo.

El gato 14 lo sacas empujando la roca de Yamato/Turtle Stone Bamboo Forest hacia el Sur.

El gato 15 se encuentra en Kii/Awaji Island en una saliente como se muestra en la foto.

Para obtener la Medal of Flames, tienes que lanzar cinco monedas al templo de Kompiras Mountains Grounds.

Para conseguir a Mini-Ebisumaru tienes que pedir informes en Iyoss Coffee Shop, te van a enviar a Zasen con Ushiwaka después de seguir sus instrucciones y pasar la prueba, ya podrás hacerte pequeño.

El gato número 16 se encuentra en Vine Bridge; a la mitad del puente te dejas caer en el piso falso y vas a caer junto al gato.

El gato 17 está en en el foso de Iyo2. Para llegar a Ghost Toy Castle, tírate en el lugar que se muestra en la foto.

El gato 18 se encuentra en el primer piso de Ghost Toy Castle. Ubícate con las fotos.

El gato 19 está también en el primer piso de Ghost Toy Castle.

La Windup Camera la obtienes en Ghost Toy Castle, primero tienes que activar el switch antes de usar la máquina.



El gato 20 se encuentra a un lado del switch que activa la máquina de tractor que te da la cámara en Ghost Toy Castle.



El gato 21 está en Ghost Toy Castle en el segundo piso. De nueva cuenta ve las fotos para que te ubiques mejor.

El gato 22 se encuentra en Awa/Folkypoke Village abajo de una pila de paja; para tomarlo debes de usar a Mini-Ebisumaru.

El gato 23 está en Inaba Dune. Búscalo enmedio del lago

Para estos momentos del juego, ya podrás usar al robot Sasuke, pero primero tienes que encontrar las pilas. La primera pila de Sasuke está en Inaba Dune en el lago.

La segunda se encuentra en Izumo2 Lake With a Lage Tree, en la cima del árbol, tienes que preguntar cómo encontrarlo en Izumo's Coffee Shop.

El gato 24 está en Bizen / Kurashiki, en una de las puertas que están cuarteadas. Para abrirlas tienes que usar las bombas de Sasuke donde se muestra.

El gato 25 también está en Bizen Kurashikien en otra puerta cuarteada.

Para encontrar al gato 27 ve a Aki-Nagato y busca sobre la puerta que está en el mar.

El 26 se encuentra en Nagato, para llegar a él debes tener el poder de Mini-Ebisumaru.

El gato 28 se encuentra en Festival Temple Castle donde se indica en las fotos.

El gato 29 también se encuentra en Festival Temple Castle en la parte Sur.



Para obtener el Kunai of Severe Cold debes entrar en el cuarto indicado en el mapa, que está en la parte Oeste de Festival Temple Castle.

30 El gato 30 está en el mismo cuarto donde se encuentra El Kunai of Severe Cold.

El Meat Saw-/Hammer lo encuentras en Festival Temple Castle en la parte Oeste.

31 El gato 31 está también en Festival Temple Castle. Es fácil, si te guías por las fotos.

También dentro de Festival Temple está el 32. Búscalo en la cima del poste. 32

33 El gato 33 lo encuentras en Tunnel to the Northeast 2

Para encontrar al gato 34 ve a Uzen Tunnel y déjate caer en el primer puente, después búscalo. 34

Para tener el Poder de Sudden Impact (como quien dice: Goemon Sayano) tienes que ir a Oedo Town y encontrar El Muscle Training Gym con Goemon.

Para adquirir el arma en el Nivel 2 tienes que ir a Mutsu Mt. Fear y cuando le pegues a la roca que te estorba no podrás romperla, una vez hecho esto ve a la casa de Mucubei (donde recibiste el arpón para Goemon), en este lugar subirán tus armas a Nivel 2. Una vez que regreses a golpear la roca, verás que ahora sí puedes abrirla.



El poder de Mermaid lo consigues en Nikko Waterfalls of Kagon. Este es muy importante para seguir avanzando y encontrar varios gatos ocultos.

35 El gato 35 está en el Nikko Waterfalls of Kagon. Ahí tendrás que usar tu recién adquirido poder de Mermaid para tomarlo.

36 El 36 está en Yamato y para tomarlo, también debes de usar el poder de Mermaid.

37 El gato 37 está en Ghost Toy Castle y la única forma de tomarlo, es usando el poder Mermaid de Yae, en el cuarto que se ve en la foto.

38 Este gato está en Mutsu/Festival Village en el laguito. Como te podrás imaginar, tienes que entrar con el poder de Mermaid.

39 Este gato está en Japan Sea Underwater, ubícate por el mapa para que sea más fácil encontrarlo.

Para tener el poder Fying de Sasuke tienes que ir primero al Gold Temple en Zasen, para que te den la llave del cuarto de entrenamiento en Bizen-Kurashiki (te recordamos que esto es después de investigar acerca del cuarto ítem mágico que se pierde en Zasen).

40 Para encontrar este gato busca en Zasen, en el río. Sólo podrás alcanzarlo con el poder Flying de Sasuke.



Nota: De aquí en adelante ya no te podrás regresar, así que debes estar seguro de que ya tienes todos los gatos anteriores o hacer una copia de tu archivo.

41 El gato 41 se encuentra en Gorgeous Musical Castle. Ubícate en el mapa para buscarlo en ese cuarto.

42 Busca en Gorgeous Musical Castle en la parte que se ve en el mapa, para encontrar al siguiente gato.

43 De nueva cuenta ubícate por la foto y el mapa en Gorgeous Musical Castle para hallar el antepenúltimo gato.

44 Obviamente este gato también se encuentra en Gorgeous Musical Castle, en este caso tienes que entrar por el cuadro de Dancin' muy al estilo S. Mario 64.

45 El último gato está en Gorgeous Musical Castle (¿dónde más?). De nueva cuenta ubícate por el mapa.

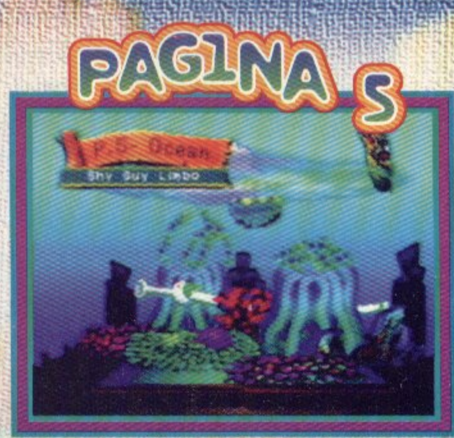
Una vez que obtengas todos los gatos podrás accesar una nueva opción de nombre "Consecutive Fighting! Large Boss Mode" dentro de la pantalla de opciones. Aquí tu objetivo será luchar contra todos los jefes en el modo de "Impact".

Como un viaje a Japón sin recuerdos no es un viaje, en este juego puedes obtener souvenirs y llevarlos hasta la casa de Goemon. Primero tienes que pasar el nivel de Ghost Toys Castle y regresar al pueblo de Folky Village en la parte de Awa, ve y posiciónate debajo de las tres puertas celestiales que se ven en la primera foto y ahí presiona los 4 botones de la unidad C además del A y B al mismo tiempo, si lo haces bien aparecerá Cat Eyes. Él te venderá Darumas (Dharmas) Tablas de noticias (Notice Board) y Muñecas (Dolls), ahora tendrás tus recuerdos en casa.

TIPS de YOSHI'S STORY

Ahora te damos la 3a. parte de los Tips de Yoshi's Story. Lo que aún no sabemos es de qué sexo es Yoshi, aunque todo parece indicar que es hembra. Sin embargo, nos seguiremos refiriendo a Yoshi de tal manera que no se utilice un adjetivo que lo clasifique en algún bando. Por ahora mejor veamos las páginas 5 y 6.

PAGINA 5



NIVEL 1





Al inicio nada hacia la derecha pegado al fondo, así podrás encontrar el primer corazón.







Justo arriba del camino que te llevó al corazón [el que se ve en la primera foto de la explicación anterior] hay 3 meduzas y luego el camino comienza a tener desviaciones hacia abajo.



[Si entras por estos caminos encontrarás melones]. En el 4o. hoyo, después de esquivar un pez espinoso, nada hacia la izquierda y te toparás con 2 esponjas. A la izquierda de ellas hay otro corazón





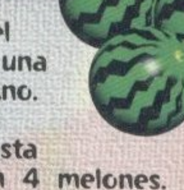
Arriba y un poco a la derecha de la entrada que tomaste para llegar al corazón, hay un tubo que te lleva a una "estación de gasolina" para Yoshis.







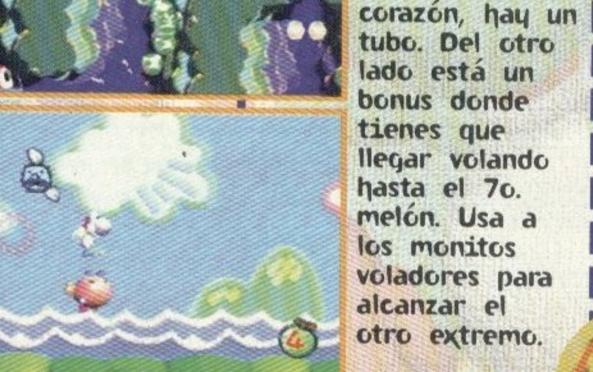




En la 3a. etapa del nivel te vas a encontrar con una especie de gusano marino. Lo que debes hacer es comer a los peces de esta zona para que aparezcan 4 melones.




En la 4a. parte del nivel te vas a encontrar con una sorpresa ¿Recuerdas el submarino en el que Yoshi se transformaba? Bueno, aquí salen unos parecidos y hasta misiles disparan, sólo que el tripulante de cada uno de ellos es un Shy-Guy. Nada hacia la derecha y cuando llegues a esta división toma el camino de abajo y encontrarás el último corazón.

2 huecos hacia la derecha del que se encuentra arriba del camino al 3er. corazón, hay un tubo. Del otro lado está un bonus donde tienes que llegar volando hasta el 7o. melón. Usa a los monitos voladores para alcanzar el otro extremo.



Al salir a la última sección del nivel, elimina rápido a los Shy-Guy del fondo, ya que sólo salen una vez.



NIVEL 2

Al inicio, hacia la derecha, en la segunda zona abierta [después de la almeja que arroja burbujas], existe un tubo en la parte de arriba que te saca a la superficie donde está la primera meta, 14 monedas y 3 melones, de los cuales 2 salen al juntar las 2 cajas con el signo de interrc ación.







Después de regresar de nuevo al agua, si sigues nadando hacia la derecha, enseguida de pasar por varios "pasillos", saldrás a otra zona abierta donde encontrarás a una anémona que cuida 1 melón. No toques sus tentáculos y come el melón desde lejos.

A la derecha de este sitio hay un tubo amarillo que te lleva a un bonus donde al fondo se ven unos peces. Aquí obtienes 7 melones y cuando te deshagas de todos, obtienes el corazón uno. Ten cuidado de no comer a las frutas que están aquí.





Arriba y a la derecha del tubo anterior, hay otro tubo que te lleva a otro bonus [y a la segunda meta]. Este bonus es medio especial, ya que tienes que usar un huevo para arrojarlo a la piedra azul y luego caminar muy despacio hacia la derecha para que las abejas te dejen pasar. Si te vas con el botón R presionado, no tendrás problemas en tomar las monedas y los 2 melones.



Adelante hay otra anémona con otro melón cerca.

Al salir, nada por el camino de la izquierda y podrás tomar el segundo corazón y 3 melones más.





En la sección que sigue [y que es fuera del agua] puedes tomar el último corazón después del panal y 7 melones en el bonus de las cajas. Al principio, este bonus puede parecer difícil por las abejas, sin embargo, si éstas no te dejan pasar, puedes usarlas para recuperar el equilibrio de la pila de cajas y volver a intentarlo.



Si continúas nadando hacia la derecha te toparás con un tubo verde. Dentro está un Shy-Guy con un melón sobre su cabeza, el tercer warp y un switch escondido que descubre 2 melones más.



NIVEL 3



Utiliza a Lakitu para que te dé 5 melones. Al principio camina un poco hacia la derecha para que aparezca al fondo. Después colócate como se ve en la primera foto [guíate por los puntitos] y espera a que te arroje los 5 melones. Puede que los deje caer en la parte de la derecha de la pantalla, si lo hace, ve por el melón y regresa a tu posición.
Cuando llegues a la primera flor, busca el switch Rojo que se esconde aquí y podrás llegar al primer warp.





Si pasas por las barras que están moviendo los Shy-Guy mientras devoras algo, entonces no te dañarán.



Sube al 4o. signo de admiración y brinca para que aparezca una burbuja con un melón.
El corazón que se encuentra debajo de estos signos te ayuda a alcanzar otro signo localizado arriba del último y que está junto al tubo de un bonus.



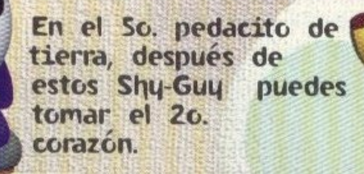
Adelante de los escalones donde están los Shy-Guy en resortes, hay 4 parejas de estos tipos con unas barra. Sobre el precipicio de la derecha viene cayendo un cono de switch. al activarlo aparece sobre ti el primer corazón.







En la siguiente sección, entre los 2 pares de Shy-Guy amarillos, hay un switch escondido que te lleva a 2 melones.



En el 5o. pedacito de tierra, después de estos Shy-Guy puedes tomar el 2o. corazón.

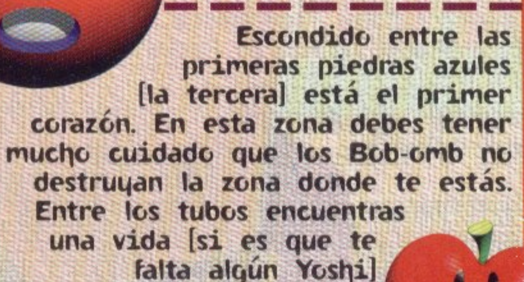
Sobre las nubes de la derecha de este sitio se encuentra el tercero de los corazones. También, escondido en la última nube está un melón.





NIVEL 4

En los primeros tubos, si pasas por ellos oliendo, saldrá un melón.



Cuando llegues a los primeros signos de admiración, párate en el tercero y usa tu lengua para alcanzar otro signo que está arriba de él. Así encuentras otro melón.





Escondido entre las primeras piedras azules [la tercera] está el primer corazón. En esta zona debes tener mucho cuidado que los Bob-omb no destruyan la zona donde te estás. Entre los tubos encuentras una vida [si es que te falta algún Yoshi] y un melón.



En la 2a. sección, en el segundo tubo azul está la entrada a un bonus. Trata de atinarle a los signos de interrogación más altos [de los que estén visibles en pantalla] para que le ganes al Chomp-Chomp.



Al volar sobre las gaviotas, podrás ver el 2o. corazón entre 4 piedras azules.
Destruye el segundo cañón que está en la zona de rocas azules y obtendrás el último corazón.
Te recomendamos destruir todas las rocas que sostienen a los cañones, para que te sea más fácil pasar esta zona.



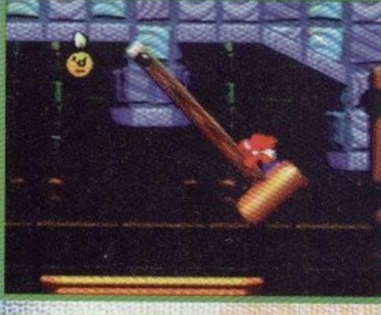
En la segunda zona de nubes [a la derecha del bonus], en la última nube hasta abajo hay otro melón. Si vas a tomarlo, ten cuidado con los Bob-omb.





PAGINA 6

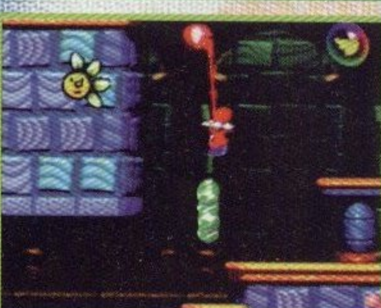




Colúmpiate en los péndulos para levantar las puertas y puedas pasar del otro lado.



Después de pasar los 2 primeros cuchillos, pasa olfateando por los escalones para que caiga un melón en el tercero.





NIVEL 1

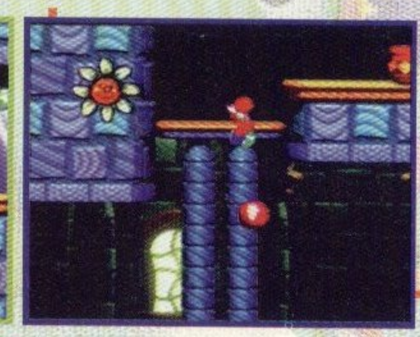


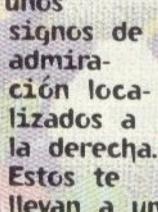
A la izquierda del primer warp hay un bloque verde y en esta parte, el camino se divide en 2. Ve primero hacia la izquierda y usando los engranes, llega a la otra orilla para tomar un melón.

Arriba de estos escalones está un signo de admiración que te conduce al primer corazón. En esta parte ten cuidado con los cuchillos, sobre todo de regreso.



Regresa al bloque verde y sube. A la izquierda encontrarás un switch Rojo en una burbuja que activa unos signos de admiración localizados a la derecha. Estos te llevan a una vasija y a la siguiente sección del nivel.

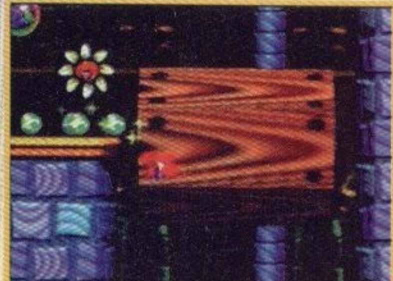






En la segunda sección, junto al tercer Shy-Guy negro hay un corazón, úsalo para pasar sin problema por esta zona. Al final te encuentras con el corazón.

A la derecha de los 4 compresores de la 3a. sección hay un melón.



Cuando llegues a la zona de cilindros de madera, déjate caer en el hoyo debajo del 3o.

Aquí encuentras el segundo warp y más adelante una plataforma que te sube de regreso y de paso te sirve para tomar el último corazón.







Cuando llegues a la cuarta sección [en la 3a. se encuentra el último corazón] y después de que subas usando los signos de admiración en la parte donde salen cuchillos de la pared, usa la flor de la izquierda para alcanzar un bonus.

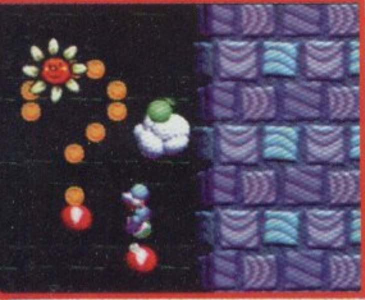




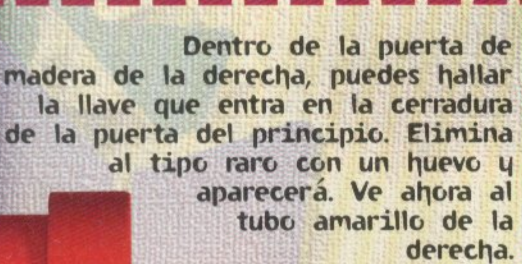


Primero, métete al tubo verde que está hasta la derecha para que te llenes de energía con la flor que encuentras ahí.
Al salir de esta sección y regresar a la principal, cae de sentón para obtener 2 monedas.

En la parte de más alta de la sección principal puedes encontrar un switch Rojo, actívalo y corre hacia la derecha [cuidándote de la sierra] para encontrar con otro switch, después de pasar las pelotas que te rebotan.



Este segundo switch te da más tiempo para que puedas subir usando los signos de admiración que te llevan a 2 melones y a más monedas.



Dentro de la puerta de madera de la derecha, puedes hallar la llave que entra en la cerradura de la puerta del principio. Elimina al tipo raro con un huevo y aparecerá. Ve ahora al tubo amarillo de la derecha.



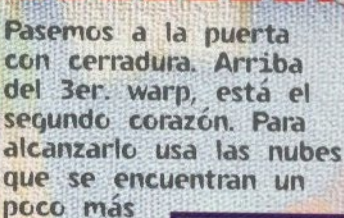


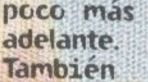


En el vacío que está junto a la sombrilla, déjate caer y vuela hacia la izquierda [¡cuidado con la sierra!] para que encuentres el primer corazón.



Pasemos a la puerta con cerradura. Arriba del 3er. warp, está el segundo corazón. Para alcanzarlo usa las nubes que se encuentran un poco más adelante. También puedes usar las pelotas azules con rojo, pero es más arriesgado.











Cuando hayas llegado al bloque verde, podrás ver un globo sobre un mecanismo. Cuando te subas en él comenzarás a avanzar. Ten cuidado con las sierras y come los melones.

Arriba del último warp está el último corazón, dentro de una burbuja.

En la última sección, antes de participar en el bonus, sube al bloque verde y desde ahí dispara un huevo para liberar el switch Rojo que está hasta arriba, él te dará 2 melones más.



NIVEL 3

Durante la mayor parte de esta escena te vas a encontrar con fantasmas que tienen los ojos vendados. A pesar de que no pueden verte, sus grandes orejas les servirán para encontrarte fácilmente si pasas cerca de ellos haciendo ruido.





Por el momento, ignora los 2 primeros tubos que veas [el azul y el verde] y llega hasta la segunda sección. Al inicio de ésta, justo arriba de ti, hay una burbuja que guarda un signo de interrogación. El switch que obtienes al romper la burbuja, hace aparecer varios signos de admiración que te ayudan a alcanzar un tubo [la entrada a un bonus].

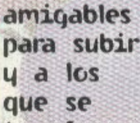




Volviendo a la segunda sección, entra en la puerta que está arriba y a la derecha [aquí se encuentra el segundo warp]. En esta parte, adelante de la mitad y escondido en la roca amarilla, se localiza un corazón de invencibilidad. Con él podrás eliminar a los fantasmitas, pasar esta parte sin problema alguno y tomar los 5 melones.



Comienza a subir, pero no uses los signos de admiración, ya que aquí cerca hay un fantasma que te estorbará si intentas subir de esta manera. Mejor sube usando las plataformas de los lados y ya que no veas al fantasma, empieza a usar los signos de admiración. Por cierto, el bonus al que entras es de los más difíciles que hay. Al salir del bonus puedes encontrar un melón.



Ahora veamos la puerta de arriba a la izquierda, en la segunda sección usando a los fantasmas amigables para subir y a los que se transforman en bloques [¿recuerdas?, como en Super Mario World] llega al bloque de monedas y toma todas para que te den otro melón.





El switch que sacas en esta parte, activa unas plataformas [y unos signos de admiración] arriba y a la derecha, que te ayudan a tomar el primer corazón.





Al final de esta parte está la primera llave.



Al salir de esta zona, sigue el camino de monedas y busca un melón en la parte de hasta abajo. Usa esta primera llave en la puerta con cerradura de la derecha. Aquí adentro, ve hacia la derecha y utiliza al "fantasma-bloque" para sacarle todas las monedas al bloque café.







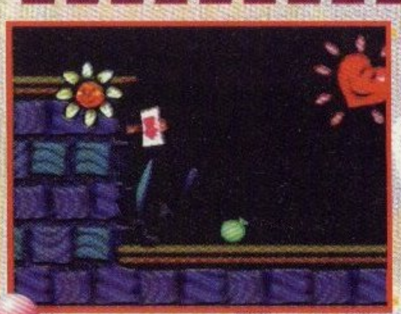
Regresa al tubo del primer nivel para tomar la otra llave. Para esta llave se necesita paciencia, por eso la dejamos al último. Dentro de la cueva a la cual te lleva este tubo azul, hasta la derecha está la llave. Para alcanzarla necesitas llevar un huevo. Vuela manteniendo el stick hacia arriba, como se ve en la primera foto.

Sigue avanzando y al llegar al bloque verde, abajo está escondido el segundo corazón en la piedra amarilla.

Ya que estés casi hasta arriba, presiona **B** para no arrojar el huevo y de nuevo presiona **B**, de manera que Yoshi saque su lengua y ejecute el movimiento indicado en la tercera foto.



Necesitas hacer contacto con la llave 2 veces para liberarla. El huevo te sirve para que la llave se vea en la pantalla.



Utiliza la llave en la puerta con cerradura de la derecha. Avanza y cuando llegues a donde están los "churros" que dan vuelta y que te ayudan a subir, a tu derecha verás unas piedras azules. La segunda esconde un melón y la cuarta al segundo corazón.



NIVEL 4



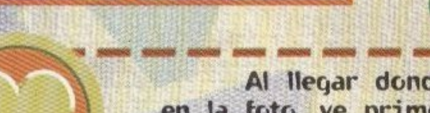
Entra en la puerta que está a la izquierda del sitio donde comienzas, para tomar 60 monedas y un melón. El primer warp está aquí también. Usa al dragón ubicado a la derecha del inicio para llegar a la segunda sección.



Avanza por la segunda sección del nivel, cuidándote de la lava que sale de los tubos. Al alcanzar el punto donde 2 plataformas azules suben y bajan [cerca de 2 piedras azules] úsalas para subir con cuidado y no ser sorprendido por la lava.

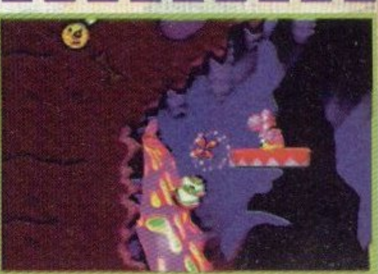


Arriba y a la derecha hay un hoyo que te conduce al primer corazón y que es parte del camino. Al ir cayendo, prepárate para romper la piedra azul y tomar el corazón rápido, pues por el camino de arriba pasa lava.



Al llegar donde se ve en la foto, ve primero a la izquierda y toma el melón y las 4 monedas ocultas.







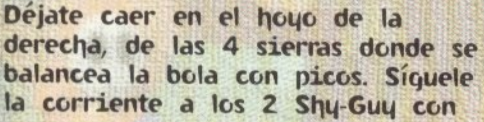
Luego corre hacia la derecha dejándote caer en el hoyo, entra en la puerta y elimina a las 2 babosas [sin desperdiciar huevos] y toma la llave una vez que aparezca. Al salir usa la flor de la derecha para subir y arriba entra en la vasija de la izquierda.





De regreso a la tercera sección, si vas hacia la derecha encuentras un melón, después de la sierra de la foto.

En la tercera sección, entra en el tubo azul que encuentras a la izquierda. Aquí necesitas juntar todas las cajas de la parte de abajo por parejas, para obtener melones. A la derecha de los picos, junto al bloque verde está el segundo corazón. Para tomarlo hay que sacrificar un poco de energía. Utiliza el tercer warp para salir de aquí.



Déjate caer en el hoyo de la derecha, de las 4 sierras donde se balancea la bola con picos. Síguele la corriente a los 2 Shy-Guy con los mecheros y al llegar al final del camino, espera a que los apaguen.. Utiliza el cuarto warp para entrar en la puerta con cerradura.







BOWSER



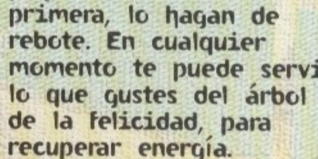
La llave abre la puerta junto al primer warp. El tercer corazón está aquí y sale cuando eliminas a los tipos de arriba de Poochy.

Para eliminar a Bowser y recuperar el árbol que hará infinitamente felices a los Yoshis [¡imagínate un mundo sin Yoshis felices!], debes arrojar 3 huevos al techo para tirar los picos y le peguen a Bowser.



Los fantasmas que monta Bowser, te van a estorbar. Después, toma 3 bombas y arrójalas horizontalmente por si no le pegan a Bowser a la primera, lo hagan de rebote. En cualquier momento te puede servir lo que gustes del árbol de la felicidad, para recuperar energía.





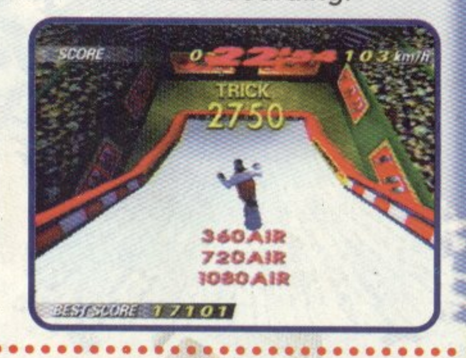




Aunque el invierno ya terminó, aparentemente el furor de los deportes invernales, debido en parte a las Olimpiadas de Nagano, no ha desaparecido, sin embargo, algo que nos llama la atención, es la fuerte popularidad que está ganando la práctica del Snowboarding, pues, además de escuchar noticias de este deporte a través de los medios de comunicación, también ya se está haciendo presente en los videouegos. Esto no sería anormal si existiera un sólo título inspirado en este deporte, sin embargo no es nada más uno... ¡son tres! ¡y aparecieron en tan sólo 5 meses! aunque también es verdad que son muy diferentes entre sí (Nagano, Snobow Kids y 1080°) y precisamente por eso, sería bueno analizar este repentino "boom" del Snowboarding, pero eso será en otra ocasión, porque esta vez analizaremos el nuevo título de Nintendo para el N64: 1080° Snowboarding.







Como te podrás imaginar, el objetivo principal en este juego es igual que el del deporte original, el cual consiste en descender desde una montaña nevada utilizando una tabla hecha específicamente para este fin. Parece fácil ¿no?, pero eso no es todo lo que debes hacer, ya que también tendrás que hacer acrobacias al saltar con la tabla, pero no pienses que será complicado, de hecho, es bastante divertido por lo sencillo que es acostumbrarse al control.





Empecemos. 1080° tiene un menú donde encuentras Match Race, Time Attack, Trick Attack, Contest, 2P VS, Training y Options. Vamos a echarle un ojo a las opciones, pero antes tenemos que darte la noticia que este título no es compatible ni con el Controller ni con el Rumble Pak, pero no tienes mucho de qué preocuparte ya que cuenta con batería para guardar todos tus récords.





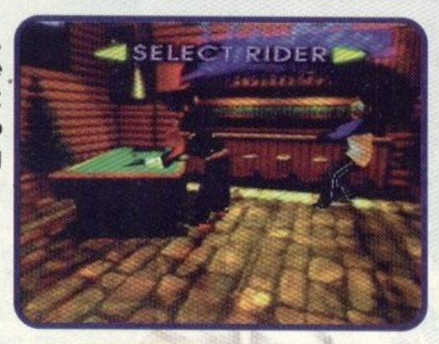




En Options podrás cambiar el volumen de los sonidos durante el juego. También eliges el idioma en el que quieres ver los textos (inglés o japonés, nada más). Puedes ver también los récords que hay en cada pista. En Replay ves en acción al Ghost (como en Mario Kart) de la pista donde lo hayas guardado. También puedes borrar los récords del cartucho en la opción de Erase.

Una vez aclarado el asunto de las opciones, pasemos a lo que son los modos de juego (en desorden, pero no importa, ¿o sí?).

Por cierto, para cualquier modo, puedes seleccionar uno de entre los cinco personajes que hay: Kensuke Kimachi, Dion Blaster, Rob Haywood, Akari Hayami y Ricky Winterborn. Obviamente, cada uno tiene habilidades diferentes, así que ya es cuestión de elegir al competidor que creas que te conviene. Además puedes elegir la tabla que usará; de igual forma, cada tabla tiene diferentes características, algunas te sirven para mayor velocidad y otras para ejecutar mejor las acrobacias o simplemente para mejorar un poco habilidades del personaje.







Match Race

La primera vez que entras a esta opción, sólo podrás elegir el nivel de dificultad Normal, en donde correrás en cuatro pistas nada más. Aquí el objetivo principal es llegar a la meta antes que tu oponente, sin importar cuánto tiempo te tardes; si no lo consigues, te quitarán una oportunidad (tienes sólo tres para ganar en todas las pistas). Trata de evitar hacer alguna acrobacia, pues te quitará tiempo. Una vez que termines el nivel Normal, podrás elegir el Hard, donde encontrarás una pista más y competirás al final contra tu Alter Ego. En el nivel Expert le aumentarán una pista y el último competidor será un extraño personaje de cristal. Existe otra forma de perder sin que te gane el oponente al llegar a la meta ¿cómo? Pues resulta que tendrás una barra de Damage la cual indica el nivel de resistencia del personaje y entonces, cada vez que te golpees o caigas de forma brutalmente fuerte, esta barra se llenará y cuando esté totalmente roja ya no te podrás levantar y, aunque vayas muy adelante de tu contrincante, perderás y tendrás que empezar de nuevo.











Training



Este modo de juego es para que practiques todos tus movimientos y te acostumbres al manejo del control. Al empezar el descenso, puedes ir por la derecha si quieres practicar acrobacias de forma libre, o por la izquierda si quieres paracticarlas en Halfpipe. Durante la práctica, aparecerá en la pantalla el nombre de cada acrobacia y los botones que debes presionar para realizarla. En total son 24 y conforme las ejecutas, los nombres cambiarán de blanco a rojo, esto significa que ya las puedes dominar.



En caso de que alguna no te salga, no podrás saber cómo se hace la siguiente. Al realizar cualquier acrobacia, también aparecerá la puntuación que le corresponde, así pues, la puntuación más baja es de 100 y la más alta es de 3000 que corresponde a la No. 24 y obviamente es la 1080°. Si no caes correctamente, no te darán por buena la acrobacia y tendrás que realizarla de nuevo hasta que te salga para que puedas continuar (si estás en alguna competencia, no te contarán los puntos). Si te fijas bien, no todos los competidores pueden realizar las acrobacias (¿quién realizará las últimas cinco?).



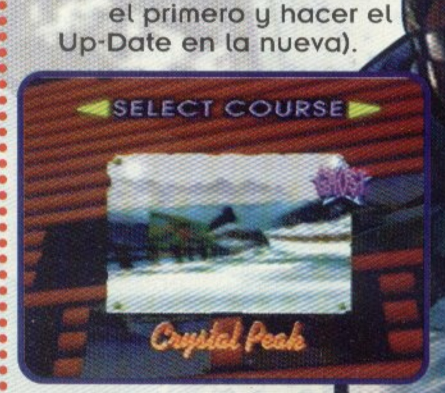




Time Attack

Aquí eliges la pista en donde quieres correr y el único competidor que tendrás será el reloj. Si nada más tienes acceso al nivel Normal en Match Race, las únicas pistas disponibles serán: Crystal Lake, Crystal Peak, Golden Forest y Mountain Village. Cuando termines Expert, ya podrás elegir Dragon Cave y Deadly Fall. Este modo de juego te sirve para conocer y dominar las pistas y de paso, para implantar un nuevo récord (sin importar en qué modo corras una pista, el récord que hagas en ésta será para todo el juego en general). Al finalizar cualquier carrera, podrás ver la repetición o actualizar al "fantasma" para después competir contra él (por cierto, nada más se puede guardar un "fantasma" en la batería del juego, así que si tienes un fantasma en una pista y quieres usarlo en otra, tendrás que borrar el primero y hacer el Up-Date en la nueva).







Trick Attack

Aquí también seleccionas la pista en la que quieres hacer los trucos, pero hay dos extras: Air Make y Halfpipe. En cualquiera de éstas, lo único que debes hacer es saltar y hacer acrobacias; en este caso, debes hacer todas las que puedas en un solo salto, pues, además de los puntos que le corresponden a cada una, te contarán puntos por realizar un combo, o sea, hacer muchas en cadena. En el resto de las pistas, el objetivo principal es hacer acrobacias durante tu descenso, pero no será tan fácil pues hay un reloj que marcará una cuenta regresiva (cuando haya llegado a cero, perderás) pero puedes recuperar tiempo en los Check Points que hay en las pistas.





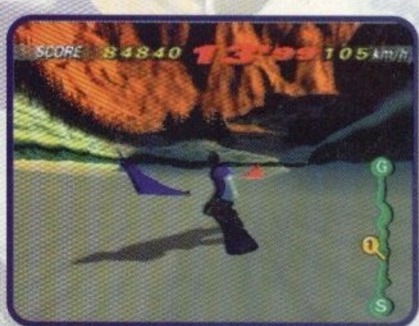


Contest

El Contest reúne las características del Time Attack y del Trick Attack; aquí son cinco pistas en las que deberás competir contra reloj: Crystal Lake, Air Make, Crystal Peak, Halfpipe y Golden Forest. En las dos pistas de Crystal y en Golden, la forma de descender cambia un poco, pues ahora tendrás que pasar entre unas puertas rojas y azules; como está medio criminal realizar todo el descenso en 30 segundos, al pasar por cada puerta recuperas dos segundos, así que para que te rinda el tiempo, tendrás que zigzaguear bastante; además de los segundos, cada puerta también te dará 100 puntos, pero si por ejemplo, pasas una puerta y la siguiente la tomas de forma consecutiva, ésta valdrá 100 puntos más. Si consigues pasar cinco puertas consecutivamente, la quinta valdrá 500 y apartir de ahí, ese será el valor para las demás; en el momento que falles en alguna, la puntuación volverá a empezar desde 100. En estas tres pistas también valdrán las acrobacias, procura hacerlas en ocasiones donde sea necesario saltar, pues de lo contrario perderás tiempo.











En la pista Air Make tendrás la oportunidad de hacer un súper salto desde una rampa. Como te tardas un poco en caer, deberás hacer todas las acrobacias que sean posibles. Recuerda que si no caes bien, no te contarán los puntos.

En Halfpipe también debes hacer acrobacias. Para que obtengas más puntos, te recomendamos elegir



Halfpipe en Training y ahí practiques. Los puntos que hagas en cada prueba se irán acumulando y al final tu score será la suma de todos los eventos.





Esta opción es para que dos jugadores compitan simultáneamente en un modo similar al Time Attack.



Estos son los modos de juego en general, pero ahora hablemos del juego en sí.
El uso del control no es nada difícil, pues nada más usas cuatro botones: El Z es el que más usarás, pues te sirve para acelerar y si lo presionas un par de veces durante un gran salto, amortiguará un poco la caída; con el A saltas; con el botón R y con el Control Stick cambias el perfil del personaje y con el B harás algunas acrobacias.



Aquí cada jugador tendrá, al igual que en Match Race, una barra de Damage.







Seguramente el modo de juego te recordará un poco a Wave Race 64, pero en este título la movilidad mejoró y tienes mayor control sobre el personaje, además, debido al concepto de las acrobacias, te involucras más en el juego.



Gráficamente este título es muy bueno y tiene muchos detalles que sí sorprenden, por ejemplo, el efecto de los rayos del sol (Lens Flare) o el rastro que vas dejando en la nieve. Algo especial es que en las pistas, dependiendo del modo o la dificultad que escojas, el clima cambiará; esto es curioso porque en algunas pistas hay partes en que nieva muy fuerte y no te deja ver a distancia, pero si corres en ellas cuando no está nevando tienes mejor visión y encuentras nuevas rutas.

Ya que hemos tocado el tema de la capacidad de visión, nos es difícil decirte que este juego tiene un poco de Pop-up y en algunas ocasiones sí te llega a afectar, pero no creas que se ve como en Crusin' USA, pues en realidad es muy poco.

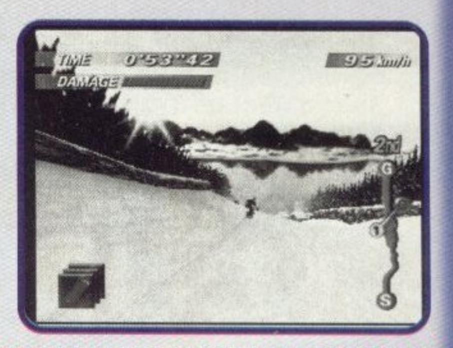




Si hay algún momento en el que te molesta no ver bien el camino debido a los rastros de nieve que dejen tú o tu contrincante, puedes arreglar ese problema cambiando la perspectiva con el botón C-Arriba. O si lo prefieres, con C-Abajo puedes checar quién viene detrás de ti.







Otro detalle curioso es que puedes chocar con tu contrincante, pero lo interesante es que hay veces en que puedes sabotear la labor de tu oponente y con darle un "llegue" a sus tobillos puedes provocar su derrota (esto es muy divertido en el modo 2P Vs. bueno... mientras no te hagan lo mismo).





La música es excelente y los sonidos son muy buenos (a excepción de la voz del Panda), la variedad de voces y efectos ambientales que tiene, le dan más emoción al juego.



Lo único raro es que a veces los competidores, salen volando tan fuera de control que les pronosticas un súper golpe y de repente corrigen su salto para al final caer como si nada; claro, si fueran más reales las caídas, el juego sería muy difícil, pero no criticamos esto por la falta de realismo, sino porque gráficamente se ve muy chistoso. 1080° Snowboarding es un título que te mantendrá entretenido por mucho tiempo si lo que te gusta es romper récords; además, no creas que si le ganas al Crystal Boarder ya lo terminaste, pues si vuelves a llegar al Round 6 en Match Race, competirás contra el Metal Boarder, quien es muy rápido y ágil y si repites la operación, competirás contra... ¡Un Panda! Así que prepárate a disfrutar de este juegazo de Nintendo, pues estamos seguros que te dará muchas horas de diversión.



CONGRATULATIONS!
CHALLENGE THE NEXT LEVEL

¿Acaso creías que este juego no tenía trucos?... Por supuesto que tiene y son bastante buenos.

1080 Tips

Si quieres iniciar la carrera con un poco más de impulso (muy al estilo) Mario Kart, lo único que debes hacer es mover el Stick hacia adelante en el momento en que sale la palabra "Go", así conseguirás que el competidor dé un pequeño salto que le dará un poco más de velocidad.





Pingüino

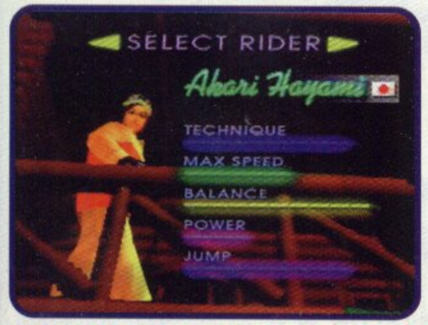
Si ya te aburrieron las tablas convencionales, con este truco podrás competir sobre un pingüino. Para lograrlo, elige cualquier modo de juego (menos Training) y a cualquier personaje; coloca el cursor en la tabla "Tahoe 151" y presiona A para que aparezca su status, deja presionado el botón C-Abajo y presiona A, así empezarás la competencia sobre este simpático personaje.







Para usar al primer jefe final, elige cualquier modo de juego; posiciona el cursor en Akari Hayami y presiona A para ver el status, deja presionado el botón C-Izquierda y presiona A, ahora ya podrás usar a este rápido, pero frágil competidor.







Metal Boarder

Metal Boarder es el personaje más rápido y más aguantador de todos y para seleccionarlo, elige cualquier modo de juego, después ve con Kensuke Kimachi para ver su status, deja presionado el botón C-Arriba y presiona A. ¿A poco no se ve padrísimo cómo este personaje refleja todas las cosas?





Este es el personaje con más carisma de todos. Ve a cualquier modo de juego y elige a Rob Haywood, presiona A para ver su status, deja presionado el botón C-Derecha y presiona A. Aunque el Panda no es muy hábil (pero sí muy simpático), es el único que puede realizar las últimas acrobacias en Training.



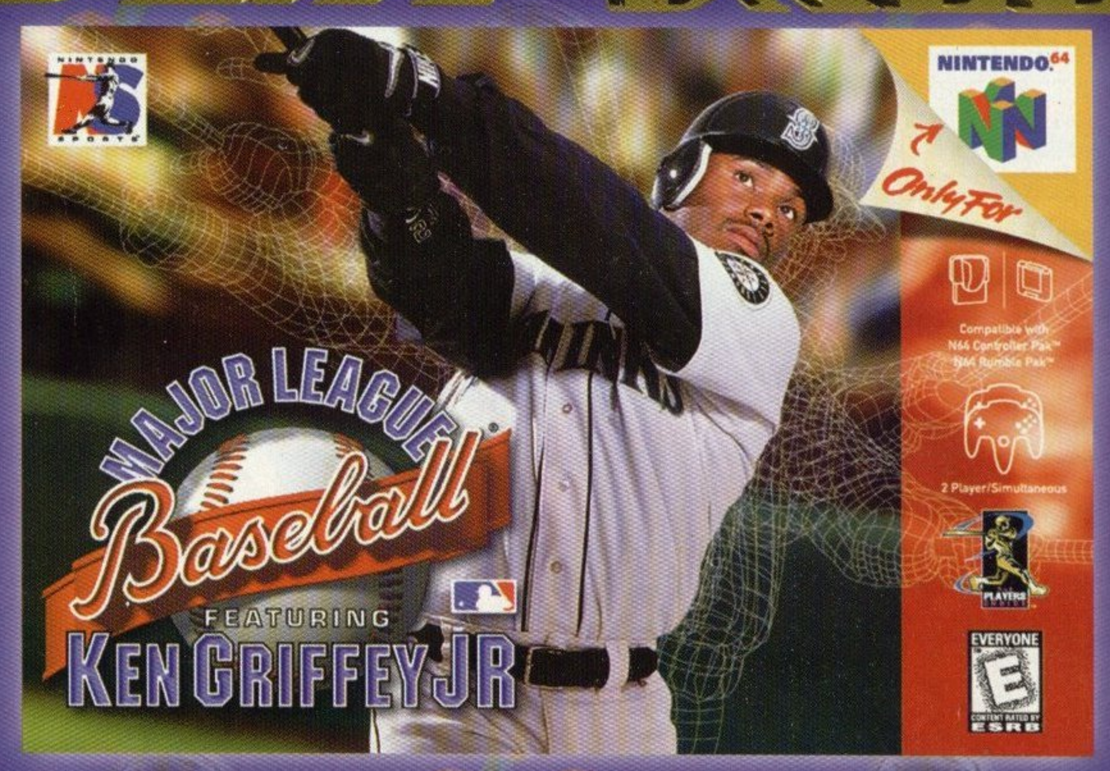




¿Qué te parecieron estos trucos? ¿Cómo, no te salió ninguno? Je, Je, lo que pasa es que no se trata de hacer las claves y ya, pues necesitas cumplir con ciertos requisitos. La condición para poder usar al Pingüino y al Panda, es realizar primero las 24 acrobacias del Training, una vez que lo hayas hecho, ya te saldrán estos trucos. La condición para Crystal Boarder es derrotarlo primero en la dificultad Expert del Match Race. Y la condición de Metal Boarder es derrotarlo también en Expert... pero, ¿con quién? Eso sí debes averiguarlo tú.

INICIA LA TEMPORADA

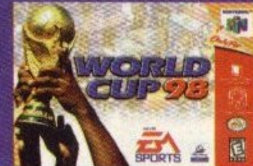
PLAY BALL



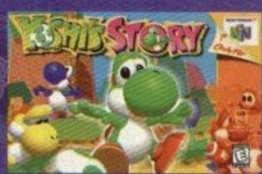
El mejor videojuego de Baseball de todos los tiempos ahora para NINTENDO 64®











TOPS

Luigi Raceway 01'43"44
Mauricio Leyva Hernández

Moo Moo Farm 01'19"48
Carlos Esnayra G.

Koopa Troopa Beach 01'27"13
Paul Leyva Hernández

Kalimari Desert 01'51"86
Carlos Arturo Elizondo E.

Choco Mountain 01'20"95
Paul Leyva Hernández

Sherbet Land 01'47"59
César Emanuel Juárez S.

Royal Raceway 01'50"75
José Antonio Elizondo E.

Frappe Snowland 01'27"07
César Emanuel Juárez S.

Bowser Castle 02'00"61
Mauricio Leyva Hernández

D.K. Jungle Parkway 00'40"69
Marcos Gerardo Cristerna

Yoshi Valley 00'32"57
Manuel Romero E.

Banshee Boardwalk 01'51"97
César Emanuel Juárez S.



Luigi Raceway 00'33"23
Carlos Arturo Elizondo E.

Moo Moo Farm 00'26"11
José Antonio Elizondo E.

Koopa Troopa Beach 00'28"26
Jorge Emerson Posadas Salazar

Choco Mountain 00'26"72
Paul Leyva Hernández



Royal Raceway 00'35"80
José Antonio Elizondo E.

D.K. Jungle Parkway 00'07"30
Jorge Emerson Posadas Salazar

Yoshi Valley 00'09"63
Manuel Romero E.

Banshee Boardwalk 00'37"43
Mauricio Leyva Hernández

DIDDY KONG RACING

Para este juego vamos a manejar los tiempos de cada pista con el vehículo que se usa originalmente para competir.

Everfrost Peak Pista: 01:30:13 Jorge Emerson
Vuelta: 00:28:60 Víctor Monraz Valencia (Avión)

Walrus Cove Pista: 01:49:45 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:35:73 Manuel Romero E. (Carro)

Snowball Valley Pista: 00:55:93 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:17:51 Manuel Romero E. (Carro)

Frosty Village Pista: 01:26:76 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:28:10 Manuel Romero E. (Carro)

Ancient Lake Pista: 00:51:75 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:16:63 Manuel Romero E. (Carro)

Fossil Canyon Pista: 01:19:55 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:26:00 Manuel Romero E. (Carro)

Jungle Falls Pista: 00:50:51 Ricardo Arciniega Luna
Vuelta: 00:16:23 Ricardo Arciniega Luna (Carro)

Hot Top Volcano Pista: 01:16:41 Ricardo Arciniega Luna Vuelta: 00:23:65 A. Arturo Tirado de A. (Avión)

Whale Bay Pista: 00:59:60 Jorge Emerson
Vuelta: 00:18:20 Manuel Romero E. (Hover)

Crescent Island Pista: 01:22:46 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:26:58 Manuel Romero E. (Carro)

Pirate Lagoon Pista: 01:09:66 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:22:15 Manuel Romero E. (Hover)

Treasure Caves Pista: 00:51:15 Manuel Romero E.
Vuelta: 00:16:41 Manuel Romero E. (Carro)

TOPS · TOPS · TOPS · TOPS

Windmill Plains Pista: 01:50:40 Jorge Emerson **Vuelta: 00:35:83** Jorge Emerson (Avión)	**Spacedust Alley Pista: 01:53:36** Manuel Romero **Vuelta: 00:36:73** Manuel Romero E. (Avión)
Greenwood Village Pista: 01:25:36 Manuel Romero **Vuelta: 00:27:41** Manuel Romero E. (Carro)	**Darkmoon Caverns Pista: 02:03:05** Manuel Romero **Vuelta: 00:39:98** Manuel Romero E. (Carro)
Boulder Canyon Pista: 01:34:78 Manuel Romero E. **Vuelta: 00:30:40** Manuel Romero E. (Hover)	**Spaceport Alpha Pista: 01:52:20** Manuel Romero **Vuelta: 00:36:11** Manuel Romero E. (Avión)
Haunted Woods Pista: 00:58:20 Manuel Romero E. **Vuelta: 00:18:21** Manuel Romero E. (Carro)	**Star City Pista: 01:37:75** Manuel Romero E. **Vuelta: 00:31:60** Manuel Romero E. (Carro)



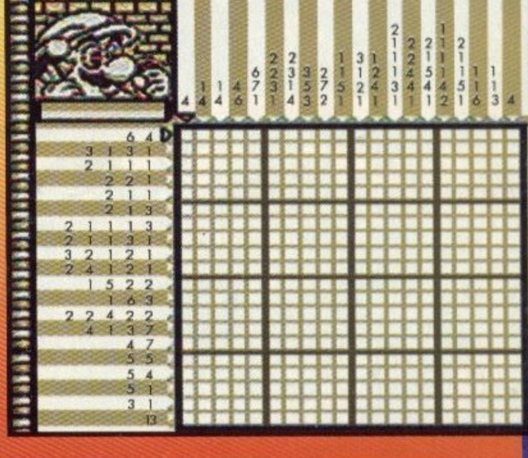
En cuanto a Game & Watch Gallery (el primero) en el juego de Manhole en Modern (dificultad Very Hard) el nuevo record es: **1081 de Joe.** ¿Qué no piensan mandar tops de estos juegos?

De nueva cuenta te recordamos que los tiempos que envíes, tienen que venir anotados en la carta. Recuerda mandar sólo tiempos que sean mejores a los ya publicados. Si tu récord de vuelta es superior a uno ya publicado y tu tiempo total no, sólo manda el de vuelta, no mandes los dos. Si sigues estas sencillas instrucciones, los Tops salen más rápido.

TOPS · TOPS · TOPS · TOPS

Retos Mario's Picross

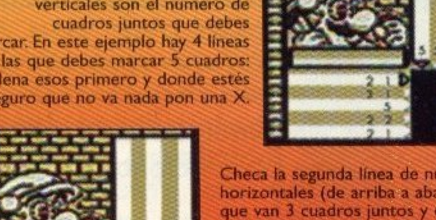
El reto de este mes es de un personaje que aparece bastante en esta sección, pero realmente nunca había estado dentro de un Picross. Este reto nos hace favor de enviarlo nuestro lector Víctor Jesús Peña (quien, por cierto, dice que no hay gran problema para resolverlo).



Solución en el próximo número

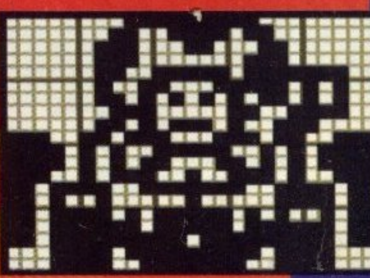
INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Abril



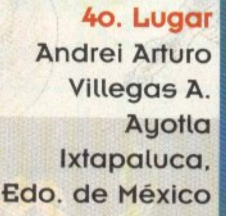
Resultado Concurso Clay Fighter 63 1/3

Primero que nada, tenemos que comentar que desde el número anterior habíamos prometido dar los resultados de la premiación del Mejor Arte en Sobre que llegaran del juego Clayfighter 63 1/3, pero como aún en la fecha límite para recibir trabajos estuvimos recibiendo muy buenos dibujos, decidimos dar un par de semanas más para continuar recibiendo estos trabajos.

Como suele suceder en estos casos (y como siempre dice la gente, también en estos casos...) realmente fue muy difícil elegir a los ganadores, pues nos llegaron trabajos muy buenos, aunque también cabe mencionar que desafortunadamente muchos de los lectores que enviaron su dibujo hicieron nuestro trabajo un poco más fácil al no cumplir los requisitos que se piden para la sección Arte en Sobre (más adelante abundaremos al respecto).
Bien, pero para no hacer el cuento más largo presentamos a los 10 ganadores. Tenemos que recordar que los elementos que se consideraron para seleccionar a los ganadores fueron la creatividad en primer lugar y después el dibujo en sí, además, claro, de los elementos normales de la sección "Arte en Sobre".



1er. Lugar
José Alonso López L.
Puebla, Puebla



4o. Lugar
Andrei Arturo Villegas A.
Ayotla Ixtapaluca,
Edo. de México



2o. Lugar
Jorge Jiménez Del Castillo
México, D.F.





3er. Lugar
Raúl Hernández Aguilar
Cd. Victoria, Tamaulipas



5o. Lugar
Jonathan Nava Sánchez
México, D.F.



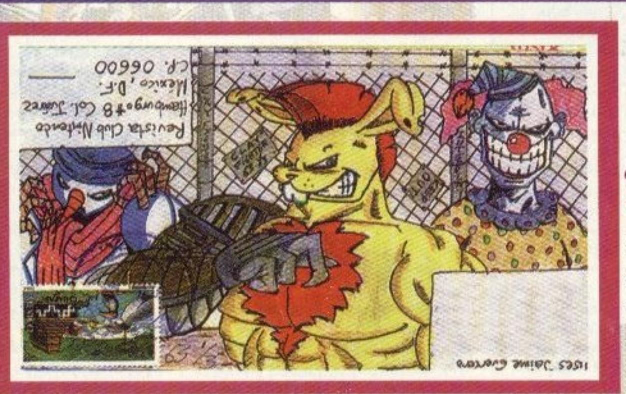
6o. Lugar
Fernando Romero Méndez
Guadalajara, Jalisco



8o. Lugar
Horacio Vázquez L.
México, D.F.

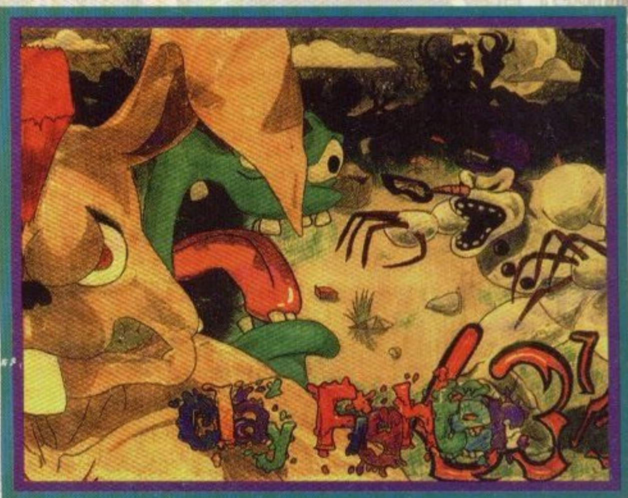


7o. Lugar
Javier Caballero Viveros
C. Izcalli, Edo. de México



9o. Lugar
Ulises Jaime Guerrero
Metepec, Edo. de México

Aprovechamos para mencionar que uno de los requisitos clave para que un sobre sea elegible para la sección "Arte en Sobre" es que el dibujo debe de venir fuera del sobre en el que es enviada la carta, postal, pedazo de cartón o lo que sea, más no dentro de otro sobre o ser enviado por mensajería, como pasó con muchos de ellos. Es por eso que a continuación verás los nombres de algunos pariticpantes que pudieron haber quedado en una muy buena posición y aunque no ganaron, los consideramos dignos de mención por su creatividad o dibujo.



10o. Lugar
Rogelio Ruiz Duarte
Hermosillo, Sonora

Antonio López Fambona
Monterrey, Nuevo León

Pedro Osorio M.
Toluca, Edo. de México

Cristina Alvarado J.
Zacatecas, Zacatecas

Guillermo Sánchez
Tijuana, Baja California

Rodrigo Hernández
Ecatepec, Edo de México

Edgar Iván Lugo Soto
Jiutepec, Morelos

José Bernardo Rascón V.
Chihuahua, Chihuahua

Filiberto Cisneros
Irapuato, Guanajuato

Jonathan Zúñiga Juárez
Tijuana, Baja California

Omar Arenivas B.
Sta. Bárbara,Chihuahua

Marco David Carrillo T.
Guadalajara, Jalisco

Paola Zardain Ricart
Fortín, Veracruz

Gerardo y Cristina
Hernández Ensenada, BCS.

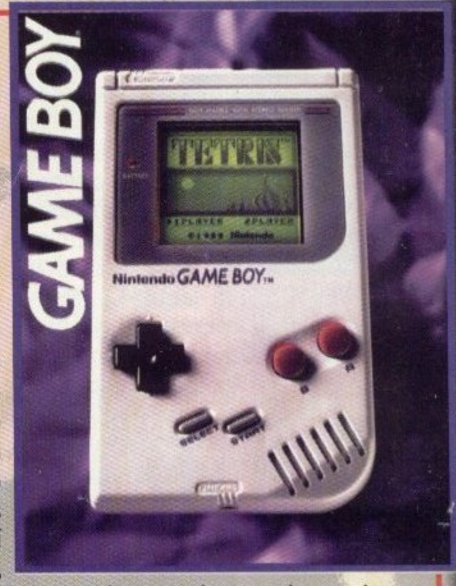
Luis Alberto Valdés
Ecatepec, Edo de Mex.

Los trabajos que no pudimos incluir en esta sección los estaremos publicando este mes y cuando se vuelva a publicar el póster (dentro de 2 meses). Por lo pronto podemos publicar los nombres de los concursantes que nos enviaron sus trabajos.
Muchas gracias y felicidades a todos ellos por parte de Club Nintendo e Interplay.

Aarón E. Ramírez Corral
Aarón Jiménez Ramos
Aarón Ramos Martínez
Abel E. Treviño Gallegos
Abel Gutiérrez Zúñiga
Abel O. Rascón Vega
Adalid G. Ramírez Salinas
Adrián Alamo Borja
Adrián García Gil
Adrián S. Ramírez Ariza
Adriel A. León Lira
Alberto A. Fimbres Urías
Alberto J. Antillán Abrego
Alberto Luna Jiménez
Aldo I. González Muñoz
Aldo Meza Licón
Aldo R. Gutiérrez Alonso
Alejandro Muñoz
Alejandro Ebnalchuc
Alejandro Iturralde
Alejandro I. Bencomo C.
Alejandro León Díaz
Alejandro M. Jiménez
Alejandro Montijos S.
Alejandro Servín Casar
Alejandro Ulloa Cisneros
Alejandro Vigueras López
Alexis V. Tirado de Anda
Alexsis Dovali Tay
Alfonso D. García Lozano
Alfredo Guzmán Díaz
Alfredo J. Rivera López
Ali Gutiérrez Arellano
Alvaro Lomelí de León
Andrei A. Villegas Alzivar
Andrés Díaz Valenzuela
Andrés Gregorio Pérez
Andrés Macías González
Andrés Ruiz Leyva
Angel J. Yañez Farías
Angel Rosas C.
Antonio López Fombona
Antonio Munguía Mata
Antonio Rosales Avila
Anwar Landeros G.
Arturo Hernández Olascoaga
Benjamín Carranza Aulis
Benjamín Herrera A.
Bernardo Vaca Pamy
Camilo R. De Oliveira
Carlos A. Barragán
Carlos A. Cabrera R.
Carlos A. Ovando Navarrete
Carlos A. Padilla Giovenile
Carlos A. Chapero Tovar
Carlos Carrasco Sánchez
Carlos Casoli Díaz
Carlos de la Torre
Carlos Eduardo Domínguez
Carlos E. Palomo Colli
Carlos Flores I.
Calos G. Mendoza Rohde
Carlos Jiménez Cárdenas
Carlos M. Ortiz Hernández
Carlos P. Bazúa Rendón
Carlos Pérez Lara
Carolina Castro Beltrán
César A. Cano Martínez
César A. Flores Hernández
César A. Castellanos Calúo
César A. Magaña Gavilanes
Christian E. Parra Valdés
Christian Have
Christian J. K. Ojeda
Christian Pérez Tonche
Christian Zepeda Carmona
Christopher Avila Carrillo
Claudia L. Tapia Santos
Crescencio Ortega Salazar
Christian J. L. Ojeda
Cristina Alvarado J.
Cristina Molina Galván
Cristina Navarro Sánchez
Daniel Bustamante Pérez
Daniel E. Mendoza Mendivil
Daniel G. Domínguez C.
Daniel López Quezada
Daniel Miramontes
Darvelio Hernández Isidor
David Alvarado Jáquez
David López
David López Castro
David Padrón Licona
David R. Nava Martínez
David R. Nava Martínez
Diego Montoya Orozco
Diego Padilla Robles
Diego Rosique Osorno
Diego Soriano Ríos
Diego Vargas Guzmán
Dolly I. Cázares Bedián
Eden A. Meza Licón
Eder Tirado de Anda
Edgar A. Reyes Ríos
Edgar A. Ocejo Rodríguez
Edgar A. Castro
Edgar D. Santillán Villaseñor
Edgar I. Azúcar Gallegos
Edgar I. Lugo Soto
Edgar O. López Esquivel
Edgar R. García Gil
Edgar Ruiz Espinoza
Edgar Silvano
Edgar Soriano Sánchez
Eduardo De La Cruz
Eduardo Espinoza Luna
Eduardo Mendoza Ortiz
Eduardo Osorio García
Eduardo Ramírez Guzmán
Eduardo Ríos Clemente
Eduardo Smith Fonseca
Edwin Rivera Pineda
Eleazar Moñoz Platón
Eli Hernández Esquivel
Emanuel N. Ochoa Jiménez
Emanuel Vega Garzón
Emilio Barrios
Emilio Martínez Almeraya
Emilio Pérez Banuet
Emmanuel Murillo de Anda
Enrique A. Castillo Valadez
Enrique I. Noriega Carrasco
Enrique Juan Miller H.
Enrique López Castro
Erick Delfín Ruíz
Erick Baldemar
Erick Domínguez Rojas
Erick Figueroa Card
Erick Vázquez Mayén
Erika C. Valoza Zaragoza
Erick González Mora
Ernesto A. Castañeda Del T.
Ernesto Covarrubias Díaz
Ernesto Martínez A.
Ernesto Méndez Vázquez
Ernesto Romero C.
Erwin Rodríguez González
Esmeralda B. Moreno O.
Esteban Pérez Guzmán
Eugenio García Cano
Fabio A. García Toribio
Fabiola Cruz Benavides
Fátima Velázquez Sánchez
Fausto J. Ríos Ríos
Fco. Javier Morfín Gómez
Felipe A. Galván Díaz
Félix García Robles
Fermín Rosas Quezada
Fernando García De La C.
Fernando Martínez
Fernando Pérez Girón
Fernando R. Jiménez
Fernando Reynoso López
Fernando Romero Méndez
Fernando Vázquez V.
Filiberto Cisneros
Francisco Javier Méndez E.
Francisco Pérez Toche
Francisco Rodríguez Aldama
Francisco Rodríguez
Gabriel A. Reyes Romero
Gabriel Estrada Serrano
Gabriel M. Delgadillo
Gabriel Michel Barreto
Gabriel O. Arenivas Blanco
Gerardo A. Montemayor
Gerardo Galván Rodríguez
Gerardo González Cosío
Gerardo Hernández Alvarez
Gerardo Lara
Gerardo Solís Pereyra
Germán Villaseñor Pérez
Gilberto I. Chávez Marrufo
Guillermo A. Medina Aguilar
Guillermo Cervantes
Guillermo Sánchez Gómez
Gustavo Melendez Vigueras
Gustavo González Jiménez
Gustavo Núñez Comas
Hans Christian Bartenfeld
Héctor A. Flores Solares
Héctor A. Colín Maya
Héctor Barrera Cruz
Héctor Bustillos Ruiz
Héctor D. Jiménez Cárdenas
Héctor I. Ibañez Franco
Héctor M. Martínez Palacios
Héctor M. Sánchez G.
Héctor Omar Lima Ferman
Héctor Padilla Ramírez
Horacio Urbieta Méndez
Horacio Vázquez L.
Hugo A. Jiménez
Hugo E. Soria Leal
Hugo Fernández Pérez
Hugo Jiménez
Hugo S. Abundis Diosdado
Humberto López García
Ignacio E. Cayeros Naranjo
Ignacio Lara Barranco
Inocencio de Jesús Moreno
Iram M. Tavera Del Castillo
Isaac Mejía Sánchez
Isaac Montes De Oca A.
Isay Bocanegra Ramos
Isidro A. Cortés
Ismael López Hernández
Israel Herrera Rodríguez
Israel Rodríguez Solano
Iván A. Dávila García
Iván A. García Silva
Iván Arreola Jalife
Iván E. Soria Quintana
Iván Hernández Ramírez
Iván M. Madrid Moreno
Iván Montaño Martínez
J. Gustavo Trejo Olvera
Jafrid Landeros García
Jaime A. Rodríguez Medina
Jaime Castillo
Jaime E. Vázquez Ramos
Jaime R. Fuerte Iturbe
Javier Abraham Hernández
Javier Antonio T. M.
Javier A. Porras Luraschi
Javier Caballero Rodríguez
Javier Caballero V.
Javier E. Delgado D.
Javier Tapia Santos
Jesús A. Manriquez Torres
Jesús A. González Leal
Jesús E. Bermudez
Jesús H. Celis Becerra
Jesús J. Orozco Solís
Jesús R. Murguía Estudillo
Jonathan Casique Jiménez
Jonathan L. García Esqueda
Jonathan Zúñiga Juárez
Jorge A. García Ayala
Jorge A. Mendoza López
Jorge A. Tork Hernández
Jorge A. Antillán Abrego
Jorge Alberto Reyna C.
Jorge Alexis Gutiérrez P.
Jorge A. Ramírez Flores
Jorge Báez Calva
Jorge Gálvez Quintero
Jorge González Urusquieta
Jorge Hernández Simental
Jorge Jiménez Del Castillo
Jorge Salazar Acero
Jorge y Carlos Ramírez
José A. Mendoza López
José A. Pérez Rojas
José A. Prieto Rodríguez
José A. Toriello Martínez
José A. Díaz Suárez
José A. Martínez Becerra
José López López
José Andrés Chavarría
José Andrés Hernández F.
José A. Báez Caro
José Arturo Borja V.
José Moreno Rivera
José B. Rascón Vega
José Colín Nava
José De Jesús Rodríguez
José E. Prieto Rodríguez
José E. Rodríguez Rodríguez
José Efraín Martínez López
José E. Anaya Rodríguez
José F. Corona Silva
José Felipe G.G.
José Fdo. Guajardo R.
José Fco. González
José Gpe. Aguado Jim
José Gpe. Martínez Vázquez
José Gpe. Hernández
José Gpe. Magaña Villalobos
José Jesús Contreras B.
José L. Martínez Martínez
José Luis Flores I.
José Luis Hernández
José M. Tovar Escobar
José M. Velázquez Torres
José M. Marqueda Gómez
José N. Saldaña Gómez
José P. Valadez Varela
José Ricardo Romero S.
José R. Martínez López
Josué D. Castro Castillo
Josué R. Sención Cruz
Juan Antonio Carrera
Juan A. Contreras Zárate
Juan A. Ruíz Esparza Luna
Juan B. Nuño Sánchez
Juan C. Campos Méndez
Juan C. Casoli Díaz
Juan C. Guerrero López
Juan Carlos Ibarra I.
Juan C. Rangel Martínez
Juan C. Zepeda Dueñas
Juan De León Cantú
Juan Damián Gálvez Q.
Juan E. Ramírez López
Juan E. Villalba Ocampo
Juan Fdo. Arzate Velasco
Juan F. González Guzmán
Juan Fco. Villareal Chiu
Juan I. Angulo Frías
Juan J. Yañez Terrazas
Juan L. Aguirre Castellanos
Juan M. Moreno Rivera
Juan M. García Morales
Juan M. Gómez López
Juan M. Herrera Cota
Juan M. Moreno Rivera
Juan Manuel Rodríguez
Juan O. D Ruíz
Juan Osuma
Juan P. Salazar L.
Juan Pablo Aguirre
Juan Pablo Murguía Macías
Juan R. Vega Martínez
Judith Avelino Kaldman
Julio C. Gardueza Sandoval
Julio César Báez Calva
Julio Derbez Fernández
Karla González Mora
Leonardo Wagner Reynosa
Leonel Gómez Oliveira
Ludwig A. Ramírez Bejar
Luis A. Lavín Maldonado
Luis Alberto Ovalle Saucedo
Luis A. Rodríguez A.
Luis A. Serrano Sánchez
Luis A. Solorio Martín
Luis A. Valdés Martínez
Luis A. Gutiérrez Frías
Luis Angel Herrera Cota
Luis Angel Rivera García
Luis A. García Ayala
Luis A. Guerrero Martínez
Luis A. Sánchez Campos
Luis A. Arzate Velasco
Luis A. López Magaña
Luis Casillas
Luis D. Padilla Hernández
Luis Eduardo Chavarría
Luis Efrén García Reyes
Luis F. Huerta Isguerra
Luis Felipe Martínez
Luis Fdo. Barrén Guzmán
Luis Fdo. Canseco
Luis Fco. Herbert González
Luis J. Carballo Ontiveros
Luis M. Domínguez Cruz
Luis M. Pineda Llano
Luis M. Ramírez Moreno
Manuel A. Magaña Sánchez
Manuel Alejandro Mejía
Manuel Cuevas Vázquez
Marcial De La Cruz
Marco A. Casillas R.
Marco A. Infante
Marco A. Ortíz López
Marco A. Rentería D.
Marco David Carrillo Torres
Marco Eduardo Ocejo
Marco Polo Pérez Ochoa
Marcos Alcaráz Hernández
Marcos Sanz
Maricruz Morán Torres
Mariana G. Mora
Mario Pulido Guzmán
Mario A. Garza Salazar
Mario A. Prieto Rodríguez
Mario A. Vite Banda
Mario F. Valenzuela Moreno
Mario Gallegos Báez
Mario Guerrero Hernández
Mario L. Regla Rodríguez
Mario Pulido Guzmán
Mario Villalba Ocampo
Mario Villarreal Camacho
Martín A. Herrera Cota
Martín Anaya Dector
Martín Carlos González
Martín Covarrubias C.
Martín David Ozuna
Mauricio Méndez Escobar
Miguel A. García Rangel
Miguel A. Ortíz Fragoso
Miguel Angel Cueto
Miguel Angel Lara De La C.
Miguel Angel Martínez
Miguel De Jesús Morales
Miguel Ricardo Martínez
Miriam Desiree Ramírez
Moisés Roque Corona
Néstor Velázquez Sánchez
Noé Rafael Nuño Sánchez
Octavio Carpio Sánchez
Oliver Perea Aguado
Omar Castillo Zamarrón
Omar Miranda Gómez
Omar Murillo Torán
Omar Terrón T.
Orlando Eliu Jiménez Díaz
Orlando Salazar Aguila
Oscar A. Hernández Torres
Oscar Alberto González
Oscar Andrés Hernández
Oscar Esquivel B.
Oscar Miguel Lara M.
Oscar Zavala Estrada
Oscar Alberto González
Pablo Ortega B.
Paola Zardain Ricart
Patricia Anaya Dector
Paul Leyva Hernández
Paula González Avalos
Paulo A. Carrillo Torres
Paulo C. García de la Cruz
Pedro C. Santana Mancilla
Pedro J. González Jaramillo
Pedro Marcial Palafox
Pedro Osorio Maldonado
Rafael Barraza Galicia
Rafael Angel Molina Lerma
Rafael Carballo Alvarez
Rafael Fung Hilares
Rafael Murillo Torán
Ramiro Pastrana López
Ramón Fco. Villanueva
Ramón Lemus Bravo
Raúl Arellano Gamboa
Raúl Bardales Alcocer
Raúl de Jesús Ramírez
Raúl González Silva
Raúl Hernández Aguilar
Raúl Padilla
Raúl Rayna G.
Raymundo Rivera García
Reynel Ramírez Hernández
Ricardo Adrián Marmolejo
Ricardo Alberto Hernández
Ricardo F. Pigueón
Ricardo Lara
Ricardo Meléndez
Ricardo Moreno Valdés
Ricardo Vaca Domínguez
Ricardo Vizuet Toledo
Ricardo Y. Gerardo Lara
Roberto A. León Acevedo
Roberto C. Barriga G.
Roberto Castañeda R.
Roberto Fidel Rodríguez A.
Roberto Hernández
Rocío Preciado Barrientos
Rodolgo Alba Punaro
Rodrigo Haro A.
Rodrigo Hernández Pérez
Rodrigo Isaac Rodríguez
Rogelio Alvarez Vidales
Rogelio Hernández Gallardo
Rogelio Ruíz Duarte
Román M. Rocha Mejía
Román Ruiz Montoya
Russel Martín Quiam Pech
Said Ismael
Saúl Casillas M.
Saúl Cota Murillo
Selim E. Castrejón Carbajal
Sergio Galván Cruz
Sergio J. Rodríguez Pacheco
Sergio Rangel Jiménez
Sergio Tirado de Anda
Sergio Villar Ramírez
Susana Martínez Z.
Tania Gabriela Arellano
Ulises Jaime Guerrero
Uriel S. Altamirano Calvario
Víctor Bertrand Guzmán
Víctor Daniel López
Víctor Hugo Meléndez
Víctor Hugo Vargas S.
Víctor José Palacios Serrano
Víctor M. Herrera A.
Víctor M. Manzanero
Víctor Tinajero Ramírez
Víctor Velázquez Vargas
Viviana de la Cruz Cárdenas
Vladimir Mendoza L.

¿Qué hay dentro de...?

GAME BOY



Desde que regresamos del Space World el mes de Noviembre del 97, no hemos dejado de sorprendernos de la fuerza que ha tomado en los últimos meses el sistema Portátil de Nintendo: Game Boy. Sobre todo a principios de este '98 que Nintendo ha comenzado un plan para apoyar este sistema todo lo que resta del año con excelentes juegos y aditamentos. Quizá lo más sorprendente del caso es que este sistema tiene ya casi 10 años de su introducción en el mercado y esta más fuerte que nunca. Esto se debe a la versatilidad con la que fue diseñado. Otro de los puntos que ha ayudado a este sistema a seguir vigente ha sido su constante evolución y que revisaremos más adelante.

Cuando este sistema apareció, fue una sorpresa para muchos de los que laboramos en la revista ver que un sistema de pantalla de cristal líquido pudiera desplegar los gráficos que tiene el GB. Nosotros al oír que este sistema tendría ese tipo de pantalla nos imaginábamos que los juegos tendrían patrones predeterminados como en los Game and Watch, pero no que la pantalla estuviera hecha a base de pixeles y que estos desplegaran gráficos con Sprites y diferentes scrolls en movimiento, así como el hecho de tener sonido estéreo (simulado), detalles que el NES, a pesar de que también cuenta con un procesador de 8 Bit, no podía hacer o le costaba mucho trabajo. También recordamos que al momento de salir, el Game Boy nos pareció bastante compacto y nos sorprendió el tamaño de los cartuchos. A decir verdad, algo que no nos gustó mucho a algunos de nosotros fue el color amarillo de la pantalla, pero era algo que ya se arregló.

Game Boy Play It Loud

Una de las primeras evoluciones del GB normal (o del GB "tabique", como le decimos aquí de cariño) fue la serie Play It Loud. Esta serie constaba de 5 diferentes colores para el GB. El modelo se dio a conocer a finales del '94 en Japón y en ese país tuvo el nombre de GB Bros. Este sería el primer paso evolutivo de muchos que ha tenido el sistema.



¿Sabías que?... Aunque mucha gente considera a Gumpei Yokoi como el padre del GB al ser el líder del proyecto, este producto al ser patentado se le dio el crédito de inventores a Satoru Okada y a Hirokazu Tanaka en Kyoto, Japón. La fecha de aplicación de la patente fue hecha el 10 de Enero de 1989.

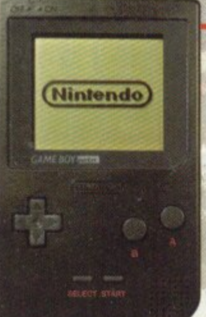
A decir verdad, las especificaciones técnicas del GB no suenan tan impresionantes en estos días, sin embargo eso es lo que hace más sorprendente su vigencia en el mercado:

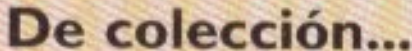
Game Boy
CPU: 8-Bit a 4.19430 Mhz
RAM: 8kBytes
VRAM: 8kBytes
Sonido: 4 canales con estéreo simulado
Resolución: Pantalla de cristal líquido con 160 x144 pixeles de resolución con 4 tonalidades de gris.
Puerto de comunicación: De tipo serial
Estas características se han mantenido desde el primer GB hasta los últimos modelos, simplemente han cambiado los componentes.

Game Boy Pocket



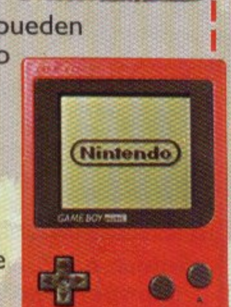
En Mayo del '96, Nintendo anuncia la salida del nuevo modelo de GB de nombre Game Boy Pocket. Las características de éste es que es un 40% más pequeño que el GB normal, tiene un consumo menor de batería y -lo mejor de todo- es que la pantalla ha cambiado su color amarillo por uno gris que permite que los gráficos se vean mucho mejor; también desapareció el Led que indicaba la potencia de la batería. Si antes el GB nos gustaba mucho, con este cambio nos pareció maravilloso. El primer color con el que salió el GB Pocket fue una versión limitada plateada.





Diferentes Colores Game Boy Pockets

Después de eso ya sólo era cuestión de tiempo para que el GB Pocket apareciera en colores como pasó con el normal. Estos 5 colores se volvieron los modelos oficiales de este GB desde hace un año a la fecha. Definitivamente ahí no ha parado la cosa, ya que después de eso han salido una serie de modelos especiales que veremos más adelante y que se pueden considerar como de colección. Los colores más populares del GB Pocket en nuestro país son (en ese orden): Transparente, Rojo y Negro. Obviamente también el GB Ice Blue se está convirtiendo en uno de los favoritos desde su lanzamiento. Si quieres saber saber cuáles son los menos populares, son el Verde y el Amarillo (también en ese orden).



De colección...

Ahora, no sólo existen las versiones normales de GB que hemos mencionado anteriormente. También existen algunos Game Boy especiales. Obviamente estos GB son ediciones especiales y los podemos considerar como de "Colección". Todos los GB que veremos en este apartado son ya del modelo GB Pocket. ¿Quieres saber cuáles son? Chécalos a continuación:

Game Boy Pocket con Indicador de Batería

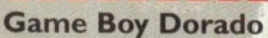
Una de las primeras cosas a notar del GB Pocket es que en América y en la primera producción de Japón, fue eliminado el Led que indicaba la carga de la batería y que era común en la primera versión. Sin embargo, en Japón se comenzó a producir el GB Pocket ya con este Led de nueva cuenta, mientras que en América el GB Pocket no lo tiene, a excepción del GB Pocket Ice Blue.

Game Boy Plateado



El primer Game Boy Pocket que conocimos en este continente fue el plateado. Hasta el momento este GB se puede llegar a conseguir con un poco de suerte, pero además de ser el primer formato y que ya no se está produciendo, este GB nunca salió a la venta oficialmente en Japón, por lo que allá se le considera como un producto exótico.

Game Boy Dorado



Este tiene más o menos una historia similar en Japón que aquí en América el plateado. Este GB se vendió en cantidades muy pequeñas en ese país o se regalaba en base a algunas promociones que hacían los licenciatarios. En este momento ya no se puede comprar en ese país, así que los que existen son de Colección. En América se vendió este GB también en cantidades muy limitadas a través de una promoción de Nintendo y la tienda de juguetes Toys'r'us, de tal suerte que la historia de este aparato en Japón y EU es muy parecida (El GB Dorado de EU no tiene Led).

Game Boy Gris



Es muy normal para los japoneses, pero no para nosotros los americanos y es que este GB Pocket tiene el mismo color Gris que el primero de los GB. Este GB no está ni estará disponible en nuestro continente, pero aunque ya es un color muy visto, es uno de los que más nos gusta aquí en la redacción.



Game Boy Fosforescente

De todos los GB Especiales, éste es quizá el más especial de todos. Este GB, como su nombre lo indica, brilla en la obscuridad, tiene su Led y nunca estuvo a la venta. El único modo de obtener este GB, era a través de una promoción que realizó Imagineer y Nintendo para la promoción del juego Multi Racing Championship en Japón. La cuestión es que la versión japonesa tiene una opción para que al presionar el botón L en la pantalla principal, apareciera el menor tiempo que habías logrado en la primera pista. Obviamente el reto era lograr un tiempo menor al que la gente de Imagineer había pedido y si lo superabas, podías enviar un video o foto de la pantalla y a vuelta de correo se te enviaba tu GB Fosforescente. Los últimos datos que pudimos recabar al respecto, es que hubo una muy buena cantidad de gente que se ganó este GB, pero de cualquier forma es un modelo especial.



Game Boy Purple Clear

Nuestro máximo favorito. Este GB es una variación del GB transparente pero con un tono morado que le queda bastante bien. Esta versión estuvo a la venta en los últimos meses del año anterior y todavía se puede conseguir en ese país sin tanto problema. Este GB no está planeado para ser lanzado en este continente, por lo tanto si alguien aquí en América pudiese llegar a obtener alguno por azares del destino, se le podría considerar afortunado poseedor de un GB de colección.



Game Boy Rosa

¿Game Girl? Nintendo de Japón decidió lanzar este GB también en una edición limitada en aquel país. Por cuestiones bastante notables, este GB está totalmente enfocado a consumidores femeninos. Este GB estuvo hasta el año pasado a la venta en Japón en 3 presentaciones: La normal, que era solamente el GB y sus pilas. La versión Tamagotchi, que era un paquete del GB y el primer cartucho de Tamagotchi, que también era rosa para este paquete (el original es blanco) y la versión Hello Kitty, muy parecida a la versión Tamagotchi, con un cartucho de Hello Kitty de color rosa y unas bonitas estampas de florecitas para que adornaras tu GB o un cuaderno.



Game Boy Ice Blue

Es el último de los que han aparecido y, como ya lo habrás leído, es de edición limitada para este continente. Lo interesante de este modelo de GB, es que además de su color azul metálico, es el primer GB Pocket que aparece en este continente con el Led de la batería. Este color de GB no saldrá en Japón, lo cual es justo, pues ellos tiene ya bastantes colores exclusivos.

En el futuro.....

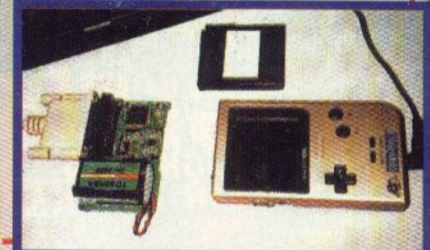
Sabemos que no será nada raro que en el futuro veamos otras ediciones especiales del GB. Por lo pronto, hemos oído que para el lanzamiento de la Pocket Camera se tiene planeado lanzar otro (y tal vez el último) color especial para el GB Pocket. Este color será una variación del Ice Blue, pero con la diferencia de que no será metálico y tendrá mucho parecido con el color azul de los controles del N64. Seguramente para el siguiente mes, que es cuando revisaremos la Pocket Camera y la Pocket Printer más o fondo, tengamos más información al respecto.

Aditamentos

Para el GB han aparecido una infinidad de aditamentos, sin embargo hay que echar un ojo a los 3 últimos que hemos visto para darse una idea de lo poderoso que puede ser este sistema cuando la creatividad y la tecnología se unen.

GB Kiss

Este sistema de comunicación y transferencia de datos es cortesía de los ingenieros de Hudson Soft. Más o menos tiene la misma función que la comunicación que pudieran tener 2 GB mediante el cable Link, pero aquí la transferencia de datos se hace a través de infrarrojos, como el control remoto para TV o videocaseteras. Sin embargo ellos han ido más lejos en el sentido de transferir datos al diseñar un puerto que se pueda conectar a una PC y así transferir datos a través de Internet del Web Site de Japón a tu GB y viceversa. Esto demuestra que la conectividad del GB a Internet no es imposible, pero desafortunadamente en este momento es un tanto complejo.



Pocket Camera y Pocket Printer

Este par de aditamentos es en verdad extraordinario. Otro ejemplo de las cosas que se pueden lograr cuando los 2 elementos que mencionamos anteriormente (Tecnología y Creatividad) se unen. De la cámara ya hemos hablado en nuestros anteriores reportes y estará a la venta (así como la impresora) a principios del próximo mes. Cabe señalar que ahora que ya hemos tenido la oportunidad de probar la versión terminada de este aditamento es sorprendente lo avanzada que está la cámara tecnológicamente, pues así como es de un empleo fácil, tiene una muy buena cantidad de opciones sencillas y otras muy avanzadas que sería imposible describir en este pequeño espacio (es por eso que para el próximo mes tendremos un avance bastante amplio del uso de la cámara y la impresora), pero lo que podemos decir es que la definición de las fotos es muy buena.



¿Sabías que?... Se han vendido más de 55 millones de GB a nivel mundial desde que este sistema salió a la venta. También que existen más de 450 juegos diferentes para este sistema sólo aquí en América.

El Futuro del GB

Si el pasado y presente del GB es y ha sido brillante, no podemos esperar menos del futuro de este sistema. Para muestra basta un botón (o más bien varios botones) y es que Nintendo recientemente anunció 2 nuevos modelos de GB que nos parecen extraordinarios: el Game Boy Light y el Game Boy a Color.

Game Boy Light

Este mes salió a la venta en Japón una nueva versión del GB de nombre Game Boy Light. Este nuevo GB viene en 2 colores: Dorado y Plateado y lo que lo hace diferente a los demás es el hecho de tener una luz de fondo en la pantalla de color azulado (como en muchos relojes de pantalla de cristal líquido) la cual te permite jugar, ahora sin sin ningún problema, en la obscuridad y sin un consumo extra de batería que se haga notar. Este GB tiene un interruptor en la parte de arriba muy parecido al del GBP normal, solamente que éste es de 3 etapas: Off, On, Light. Otro detalle que hace diferente a este modelo de GB de los normales es que las letras A y B, están grabadas en los botones correspondientes. Otro dato extra es que sólo costará 1000 Yens más que un GB normal (1000 Yens eran como 75 pesos por ahí de principios de Abril). Hasta el momento no sabemos si Nintendo of América tenga planeado lanzar este GB en nuestro continente, pero no estaría de más sacarlo como Edición Limitada ¿no?





El Game Boy a color fue anunciado a principios del pasado mes de Marzo mediante un comunicado de prensa que transcribimos a continuación:
Roma (Marzo 10, 1998)
Después de haber vendido millones y millones del Sistema Portátil Game Boy con colores brillantes por fuera, Nintendo de América hoy anuncia en una conferencia de Licenciatarios en Roma que pronto estos colores se generarán adentro. El nuevo Game Boy a color será lanzado en Japón, Norte América y Europa a finales de este año. Las nuevas unidades del Game Boy a color serán similares en tamaño al existente Game Boy Pocket, pero tendrán nueva tecnología propiedad de Nintendo que desplegará colores vivos y brillantes en un nuevo tipo de pantalla de color reflectiva para poder jugar dentro y fuera de casa. La nueva tecnología permitirá la simultánea exposición de 56 colores en pantalla de una paleta de 32,000. La nueva tecnología del Game Boy a color, mientras está designada para proveer una mejora dramática a la experiencia de los videojuegos portátiles, también está diseñada para tener futuras expansiones. Una de estas expansiones es la habilidad de poder conectarse al N64. Algo muy importante es que el Game Boy a color será compatible con todos los juegos existentes del anterior GB y estos juegos serán desplegados en rangos de colores de una paleta de 10 secciones que serán determinadas por el jugador.
"Por años, los jugadores nos han pedido un Game Boy en el que pudieran jugar sus juegos favoritos a color, pero la tecnología y la alta demanda en consumo de batería lo hacía imposible" dijo Howard Lincon, Presidente Ejecutivo de Nintendo of América. "Una vez que se han superado los problemas técnicos, estamos listos para introducir una nueva generación de juegos a color para las millones de personas que aman el Game Boy".
Las especificaciones de la tecnología, los juegos y el precio aproximado serán dados a conocer en los próximos meses. Nintendo planea lanzar el GB a color en este 1998.
Desde su lanzamiento inicial en 1989, el Game Boy ha dominado el mercado mundial de los portátiles, vendiendo más de 60 millones de unidades en menos de 10 años de vida. En EU el GB dominó el 90% del mercado de portátiles en 1997.
Definitivamente esta no puede ser menos que una gran noticia para todos los que somos aficionados a este excelente sistema, pues muy pronto podremos jugar toda una nueva generación de juegos portátiles a color, jugar todos los títulos viejos y sobre todo con la confianza de que este sistema pueda tener una vida tan longeva como la del GB.

¿Sabías que?... Nintendo of América, para manejar internamente algunos códigos de sus productos siempre ha utilizado las iniciales de sus sistemas. NES para el Nintendo 8-Bit, SNES para el Nintendo 16 Bit y NUS para el N64. Siguiendo esta lógica uno podría pensar que las iniciales del Game Boy serían GB, pero no es así; en Nintendo se utilizan las iniciales DMG para el GB, lo que significa Dot Matrix Game o juego de matriz de punto.



¿Cómo logras obtener esta pantalla?



PAGINA 64 WORLD CUP 98

Parece increíble que hace tan sólo algunos meses estábamos hablando del juego FIFA Road to World Cup '98 que EA había lanzado al mercado y ahora rápidamente nos vuelve a sorprender con este interesantísimo título: FIFA World Cup '98.





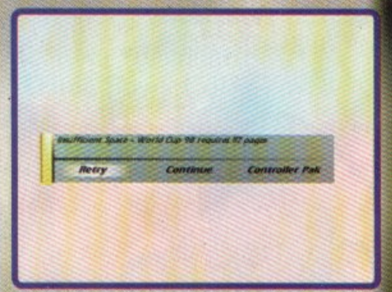






Ahora ya no encontrarás muchas de las opciones por las cuales destacaba el Road to World Cup '98, por ejemplo, ya no están las ligas internacionales de fútbol, ni tampoco podrás intercambiar jugadores y aunque sólo tendrás 40 equipos a escoger y cinco modos distintos de juego, esta "secuela" conserva la opción de incluir a casi todos los jugadores reales con sus respectivas características, inclusive, al igual que en el anterior, podrás convocar a nuevos jugadores si es que la selección predeterminada no los incluye.





Al igual que en el anterior FIFA, en este título necesitas de un Controller Pak para guardar toda la información en 2 distintos archivos. Pero con la diferencia que ahora ya no ocuparás las 123 páginas, sino nada más 117 (bueno, algo es algo, ¿no? Por lo menos podrás guardar un archivo de Fighters Destiny, Top Gear Rally o Diddy Kong Racing).





Al principio pensábamos que era una segunda parte sin muchos cambios, sin embargo, es totalmente diferente a su antecesor en cuestión de modo de juego, opciones e inclusive gráficas.

Pero, vayamos de lleno a ver las opciones.



Como ya lo mencionamos, aquí sólo encontrarás 40 equipos. Esto se debe a que, como es un juego totalmente enfocado a lo que es la Copa del Mundo de Francia '98, sólo fueron incluidos los 32 equipos invitados, más ocho equipos que se "colaron" (Australia, Canadá, China, Grecia, Portugal, Irlanda, Rusia y Suecia). Además, si eliges el modo de Copa del Mundo, los grupos están acomodados idénticamente a como se disputarán el Mundial en la realidad, sólo que si estabas un poco indignado porque la selección China no fue invitada, podrás integrarla con la opción de "Aleatorio".

Puedes elegir el idioma con el que quieras que aparezcan los mensajes (son 9 en total, pero ¿qué crees?, no está el Español... no, no es cierto, si está). Por cierto, aprovechamos la ocasión para hacer una especie de fe de erratas. En el análisis que hicimos de Road to World Cup '98 del prototipo que revisamos, mencionamos que tenías la opción de escuchar la narración del partido en alemán... y sí se podía, pero por algún extraño motivo esta opción fue eliminada en la versión final.



También puedes editar a tu jugador; puedes cambiar sus características físicas (ni aumentarle ni restarle, sólo cambiarle), pero lo nuevo es que ya le puedes cambiar el nombre, sin embargo, lo que ya no puedes cambiar es el uniforme, aunque esto no lo vas a extrañar mucho, pues ahora los diseños son casi idénticos a los uniformes reales de cada una de las selecciones que estarán en el Mundial (basta con ver el uniforme de México para aplaudirle al equipo de diseño de EA Sports).



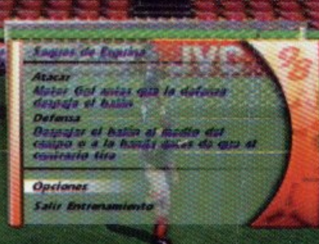
Dentro de las opciones que puedes cambiar antes de elegir algún modo de juego, además de las que ya te mencionamos, puedes encontrar las clásicas o de "cajón", como es cambiar la duración del partido, quitar o poner Fouls, la rigurosidad del árbitro, el sonido, las características de la pantalla durante el partido, etc.







Los modos de juego disponibles al principio son: el Amistoso, que es sólo para echarte una cascarita; Entrenamiento, este es muy



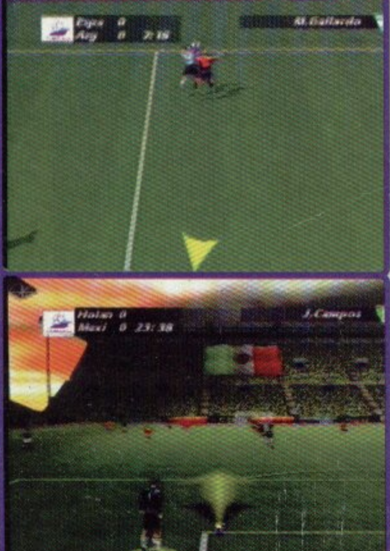
interesante, pues te dan a escoger situaciones en las que podrás pulir tus jugadas, además de elegir si quieres que la práctica sea defensiva u ofensiva; el Lanzamiento de pénaltis, los cuales tendrás que practicar mucho si no quieres realismo en la actuación del equipo mexicano y, desde luego, el modo de Mundial, donde tendrás que pelear por la Copa del Mundo compitiendo contra 31 equipos más.



Antes de empezar algún partido Amistoso, podrás cambiar cuatro cosas: la duración del partido, el clima, el estadio y la hora. Respecto a los estadios, fueron eliminados los internacionales y en su lugar sólo aparecen diez estadios franceses, así que los partidos se llevarán a cabo en lugares como Saint Denis, Paris, Marsella, Burdeos, Nantes, etc.

Los climas siguen siendo los mismos; despejado, caluroso, lloviendo, aguanieve y nevando, aunque le fue agregado un horario y ahora podrás jugar de día, de noche o anocheciendo.





En el Mundial no podrás cambiar todas las opciones, pues éstas ya están predeterminadas para darle mayor realismo al juego, así que sólo podrás cambiar la duración del partido, aunque puedes checar el calendario de partidos y los jugadores que más han destacado durante el torneo.





La movilidad del juego cambió y para mejorar. La gente de EA Sports ya había hecho un gran trabajo con Road to World Cup '98, pero esta vez le echaron más ganas y les quedó mucho mejor, pues ahora el valor de los jugadores es más notable, además no tendrás problema para acostumbrarte ni a la movilidad ni a las acciones que realizas con cada botón, pues aún conserva la sencillez que caracterizó al anterior título.





El sonido también le ayudó mucho al juego. Para empezar, el tema musical de la introducción es "Tubthumping" el cual es interpretado por el grupo "Chumbawamba" (suficiente para levantar el ánimo). El sonido ambiental es bueno (aunque todavía les falta un poquito). La narración del partido sigue siendo cortesía de los mismos comentaristas del juego pasado (aunque ya memorizaron algunas frases nuevas). Lo nuevo en cuestión de sonido (y que a nuestro gusto es algo padrísimo), es que al empezar algún partido del Mundial, los jugadores forman una fila y respetuosamente se disponen a escuchar el himno nacional de las selecciones que van a jugar... ya que fueron incluídos los himnos de todos los países para darle mayor realismo (en el modo Amistoso no se escuchan los himnos y en lugar de formarse al principio, cada equipo está calentando en el lado de la cancha que les corresponde).





Gráficamente también mejoró muchísimo. Aunque los jugadores se siguen viendo pequeños (eso si tienes la cámara de Torre o de TV), su movimiento se ve más real y más "estético", ya no tan acartonado como en versiones anteriores. Aquí encontrarás muchísimos detalles que están empezando a caracterizar a los títulos de la serie FIFA, por ejemplo: ¿Recuerdas que en RWC'98 era muy chistoso cuando expulsaban a un jugador y se salía molesto de la cancha?, pues ahora encontrarás más displays de este tipo (por ejemplo, todos los que hay durante los pénaltis son tan buenos, que en realidad te contagia el nerviosismo y la tensión), además de las múltiples formas que tienen los jugadores para celebrar o lamentar alguna anotación.







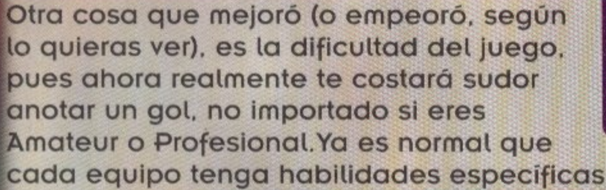






Tal vez parezca insistente, pero es un gran trabajo gráfico el que realizó la gente de EA Sports con este juego. Los estadios están muy padres, el ambiente (la hora, el clima, las banderas de los estadios, etc.) le da mucha vida al juego y aunque son detalles pequeños (por ejemplo, la luna que se ve en la noche), este tipo de cosas hacen que te involucres más. Un detalle gráfico muy bueno es que, si estás jugando en la mañana o en la tarde, hay estadios en los que la parte superior de éste (o sea el techo) proyecta sombra en el pasto y habrá otros momentos en donde las jugadas se verán más obscuras. Para que te des una idea de las gráficas tan buenas que tiene, déjanos comentarte que la mascota del Mundial está tan bien diseñada, que no se le notan las uniones de los polígonos (y créenos que se necesita mucha dedicación para poder hacer eso).







Otra cosa que mejoró (o empeoró, según lo quieras ver), es la dificultad del juego, pues ahora realmente te costará sudor anotar un gol, no importado si eres Amateur o Profesional. Ya es normal que cada equipo tenga habilidades específicas (aprovechamos de nuevo la oportunidad para mandarle nuesto más sincero agradecimiento a quien haya programado a México como súper potencia internacional... algo fuera de la realidad pero, se agradece), así que habrá partidos que sean fáciles y otros en los que sufrirás mucho, lo cual significa un gran reto que te mantendrá ocupado un buen rato y no te aburrirá.









Un aspecto de la movilidad son los movimientos de los jugadores, ya que no son tan automáticos como en el título anterior, pues ahora sí tendrás que ver a quién le mandas el pase (y como necesitarás una perspectiva que abarque más, te recomendamos la de TV), esto combinado con los nuevos valores, implica usar más la cabeza (para cabecear y para crear estrategias) y conseguir una anotación. Además, tu función como director técnico es muy importante, pues llega un momento en el que tus jugadores se agotan o se lesionan y será necesario que realices un cambio, si no, serás víctima de toda la prensa cuando te manden de regreso a tu país (no nos estamos refiriendo a alguien en especial).











Y, bueno, algo realmente innovador y original, es el quinto modo de juego: Clásicos. Esta opción no la tienes disponible si todavía no has conquistado la Copa del Mundo. Una vez que tengas el título de Campeón, podrás accesar a este interesantísimo modo.

Aquí podrás recordar (o comprobar lo que te contaron tus papás) las Copas del Mundo que se llevaron a cabo. Verás los equipos que se enfrentaron en las finales de los torneos pasados y también el resultado de aquellas finales (las Copas son las de 1930, '38, '50, '54, '66, '70, '74 y 1982). No sólo las verás, sino que tendrás la oportunidad de jugarlas, pero con la alineación original de aquel entonces (así que prepárate para poder ver al rey Pelé en sus mejores momentos) y lo mejor de todo es que jugarás con ese chistosísimo balón de cuero que se usaba antes. También verás unos displays que no encuentras en el Mundial, por ejemplo, cuando el equipo se va a tomar la foto del recuerdo antes de que inicie el encuentro.







Si para el anterior título de FIFA de EA fue muy difícil para nosotros dar un veredicto, para éste ya no lo es tanto. Sí, FIFA World Cup '98 es muchisísimo mejor que ISSS 64 en casi todos los aspectos. Definitivamente es un título muy recomendable por lo bien hecho que está y por lo bien documentado, aunque falta ver cómo responde Konami con su próximo ISSS, ya que ahora sí le debe echar muchas ganas.

Ya, hablando en serio, queremos desearle mucha suerte a la Selección Nacional, y esperamos que haga un buen papel en Francia '98.



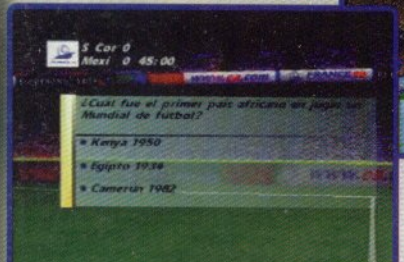






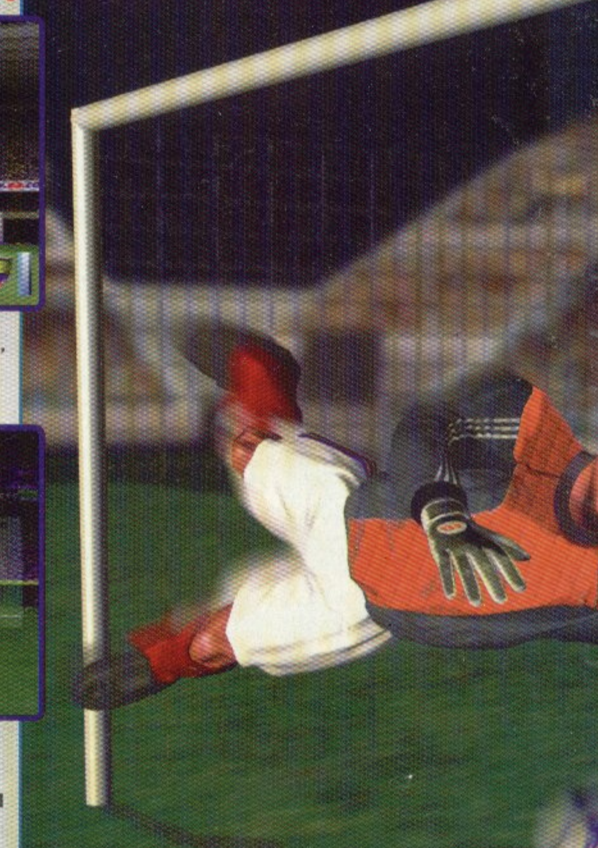


Algo también original, es que, en el intermedio de cualquier partido,



aparecerá una trivia, y la respuesta te la darán al final. Las preguntas que te hacen son variadas y algunas están muy difíciles. Esta opción te permite conocer más sobre la historia del fútbol a nivel mundial y esto le da más valor al juego.





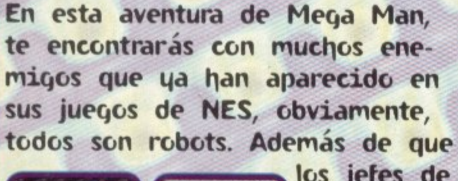
GAME VISTAZO A:

PLAYERS CHOICE Nintendo MILLION SELLER

Si eres de los videojugadores a los que nos gusta un juego por divertido y no por su contenido en gráficas ó un complicado desarrollo en la historia, entonces tienes que checar los Player's Choice de Game Boy. Estos juegos fueron muy vendidos en su época y tal vez te parezcan un poco faltos de "temática", pero cuando los checas, no puedes parar de jugarlos, pues son sumamente divertidos y además, particularmente, todos tienen password ó te guardan la información en el cartucho, así que puedes dejar de jugar en el momento que quieras y después sacar el Game Boy sin miedo a perder tus avances. Dejémonos de tanto rollo y vamos a los juegos:



El único héroe de titanio azul ha vuelto al Game Boy y es que el archivillano Dr. Willy ha robado una máquina del tiempo experimental y la ha usado para escapar, así que Mega Man debe seguirlo, recuperar la máquina del tiempo y restaurar la paz nuevamente. Mega Man II es un título muy bueno, ya que conserva todos los recursos que hicieron de sus hermanos mayores juegos exitosos y cosentidos.



En esta aventura de Mega Man, te encontrarás con muchos enemigos que ya han aparecido en sus juegos de NES, obviamente, todos son robots. Además de que los jefes de cada escena son también viejos enemigos de Mega Man: Metal Man, Wood Man, Air Man, Clash Man. De los cuales obtendrás sus armas después de derrotarlos [como si no se adivinara esto].









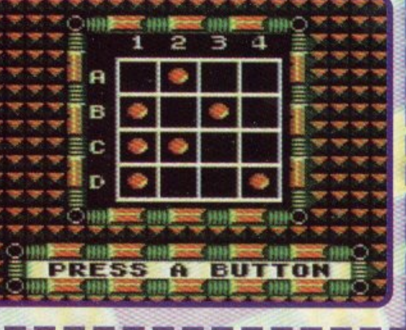


Mega Man cuenta con sus movimentos básicos incluyendo la barridá y a su fiel perro robot Rush. El te ayudará con sus tres transformaciones.

Después de derrotarlos, encontrarás la fortaleza del Dr. Willy, pero te tirará a un cuarto donde deberás pasar otras cuatro escenas y otros robots, pero te toca a ti descubrir qué otras sorpresas te esperan. ¡Recuerda anotar tus passwords!









Si piensas que el golf es un deporte aburrido o que necesitas un día soleado para jugarlo, estás sumamente equivocado. Golf para Game Boy es un título que hasta a los que no les gusta, lo disfrutan plenamente, ya que tienes todo lo necesario para jugar como si estuvieras ahí, palos de ditintos tipos para hacer golpes más elevados, de más distancia, de cerca, etc.

STROKE PLAY
COURSE SELECT
▶JAPAN 18
U. S. A. 18
PUSH START

En este juego puedes guardar dos archivos con su nombre correspondiente, cada archivo puede continuar un juego que ya hayas empezado, o empezar uno nuevo con ese mismo, es decir, cada archivo es como si en realidad te registraras en el club de golf del cartucho. Si empiezas un juego nuevo, puedes elegir en qué país jugar, ya sea en Japón o en U. S. A.

GAME SELECT
▶1 CLUB. N JAPAN 1
2 GOLF JAPAN 1
NEW GAME

CLUB. N
▶CONTINUE
NEW GAME
BEST SCORE

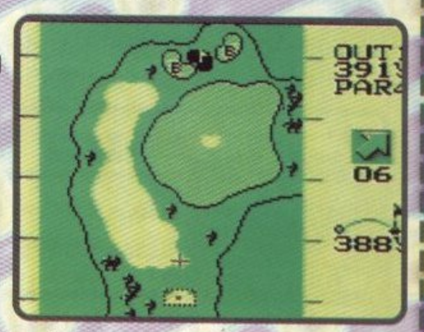


Posición: En esta puedes ver la dirección y fuerza del viento, tu bola, el hoyo, los golpes que vayas dando y puedes seleccionar el palo.

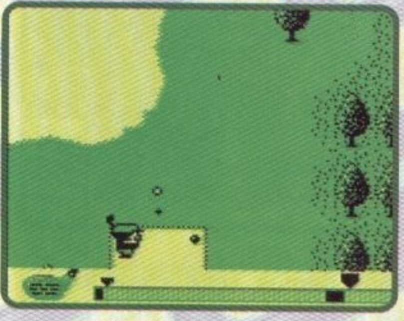
Dentro del juego tienes tres vistas del hoyo en el que estés jugando:



Cerca Del Hoyo: Aquí sólo puedes usar el palo PT.



Todo El Campo: Esta la puedes avanzar ó retroceder si es que el campo es muy grande para tener una mejor estrategia en tus jugadas.



Una vez que decidas cómo será tu golpe, pasas a una pantalla donde aparece Mario para golpear la bola; al ejecutar el golpe presiona el botón A para que empiece a dar fuerza, presiónalo nuevamente para fijar la fuerza y una vez más en la línea negra para que dé el golpe correcto.

Además, puedes darle efecto a la bola si fijas el golpe a la izquierda o a la derecha y puedes controlar la altura presionando arriba ó abajo durante el golpe. Si aprietas Start durante el juego, podrás ver tus avances: golpes en cada hoyo, fuera, hoyos en uno, etc.

JAPAN 18

NO	YARD	PAR	
1	391	4	× 18
2	468	4	
3	162	3	
4	479	5	
5	380	4	
6	226	3	
7	274	4	
8	335	4	
9	495	5	
OUT	3210	36	18
10	342	4	
11	142	3	

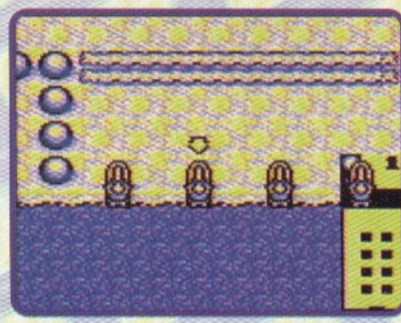
TRIPLE BOGEY

Como verás, Golf es muy sencillo de jugar, pero requiere de gran estrategia y conocimiento en los palos, si le das una leída al instructivo, podrás ver todos los beneficios y contras de cada uno y la terminología usada en el juego para que puedas comprenderlo mejor.





Ahora, damos paso a un juegazo que muchos conocen para el N64, pero que tiene su versión anterior en el Game Boy. En esta versión más sencilla pero no menos divertida, la vista es por arriba, también cuenta con la opción de poder conectarse con el Video Link para jugar con un amigo y además con el adaptador cuádruple, pueden participar hasta cuatro videojugadores a la vez. Si eres tú solo, los demás competidores serán controlados por el CPU.



Wave Race tiene varios modos de juego que son: 1P, para un solo jugador, Practice, para que practiques las pistas, Multi, para que compitas con uno ó más amigos y Record, donde verás todos los récords de cada pista.

Circuit: Compite con los demás participantes por el codiciado primer lugar, además de que si consigues los puntos necesarios, podrás accesar a una categoría adelantada de motos.

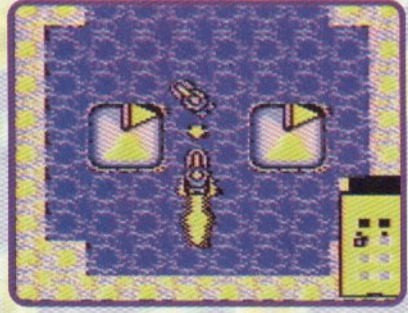






Slalom: Destreza, rapidez y muchísima maña te harán ganar las pistas en el slalom. Aquí debes pasar por en medio del mayor número de banderitas que hay en la pista, lamentablemente ¡Los demás también buscan eso!





550cc
STARTING GRID
1 -
2 - GB!!!
3 -
4 -
- PUSH START -

Antes de cada pista, tu lugar y el de los demás será elegido al azar, por lo que debes tomarlo en cuenta para arrancar bien.

En tu camino encontrarás dos tipos de ítems que te ayudan a molestar a los demás participantes.



Obviamente, también encontrarás cosas que te perjudican como remolinos y piedras, pero los puedes saltar con las rampas, si presionas Abajo, tu moto salta más, pero si presionas Arriba, salta menos pero cae mejor.



Pulpo: Este ítem te da la capacidad de quitarle el turbo a los competidores que toques.



Delfín: Este otro, te da una mejor maniobrabilidad de tu moto, así que fíjate porque no están precisamente dentro de la pista.

Wave Race es un título bastante bueno y se juega perfectamente aún en la primera edición de este sistema portátil, algo muy interesante es ir consiguiendo los puntos para abrir las demás categorías y para lograrlo, tienes que llegar en primer lugar en casi todas las pistas así que tienes bastante reto en este cartucho.

Terminamos este artículo con el conejo más loco del mundo, Bugs Bunny. En este juego, Bugs debe rescatar a Honey Bunny, quien ha sido secuestrada por los malvados Silvester, Yosemite Sam, Willy E. Coyote y Daffy Duck. Obviamente, Bugs tendrá que resolver varios cuartos antes de encontrar a Honey, para hacerlo, deberá de recolectar todas las zanahorias antes de que algún villano lo atrape.



Para ayudarte en tu camino, utiliza los siguientes ítems:



Zanahoria: Colecta todas, para pasar a la siguiente escena.



Puertas: Tu principal manera de escape, si las usas al mismo tiempo que un villano [en sentido contrario], no te hará daño.



Pócima: Este ítem te hace invencible por un corto tiempo.



Cajas Fuertes, Macetas, Cajas, Pesas: Empújalas hacia los villanos para noquearlos.



Tubo: Es lo mismo que la puerta.



Guante de Box: Recógelo y lo podrás lanzar al enemigo cuando lo necesites [sólo uno por cada uno que agarres].

TIPS GENERALES

Ten cuidado al usar las escaleras, porque una vez que subas o bajes, ya no podrás detener a Bugs y esto no permite que te arrepientas a la mitad.
No elimines a un enemigo con el guante a menos de que sea una situación difícil.
Checa bien la repetición de tus jugadas para que planees tu próxima estrategia.

PASSWORD
SZWS
MODE SELECT
PLAY
▸VIDEO

The Bugs Bunny Crazy Castle es un título muy sencillo en gráficas y temática, pero no es un juego fácil pues debes tener en cuenta que Bugs es vulnerable y tienes que reaccionar rápidamente para escapar de los tipos malos, su opción de password lo hace muy recomendable en cualquier ocasión.

Bien, tal como dijimos al principio de este artículo, estos cuatro juegos son bastante divertidos y es muy bueno que los hayan vuelto a sacar. Otro punto importante de estos relanzamientos es que son más baratos que un juego normal. Por lo tanto, esta vez no hay pretexto para no tenerlos en tu coleccion si es que te falta alguno

ESTE MES CONSIENTE A TU MAMÁ Y ENSÉÑALE A JUGAR LO ÚLTIMO DE

GAME BOY

GAME BOY DONKEY KONG LAND III

GAME BOY BOMBERMAN GB

¡Nuevo!

GAME BOY JAMES BOND 007

GAME BOY

BÁSICO

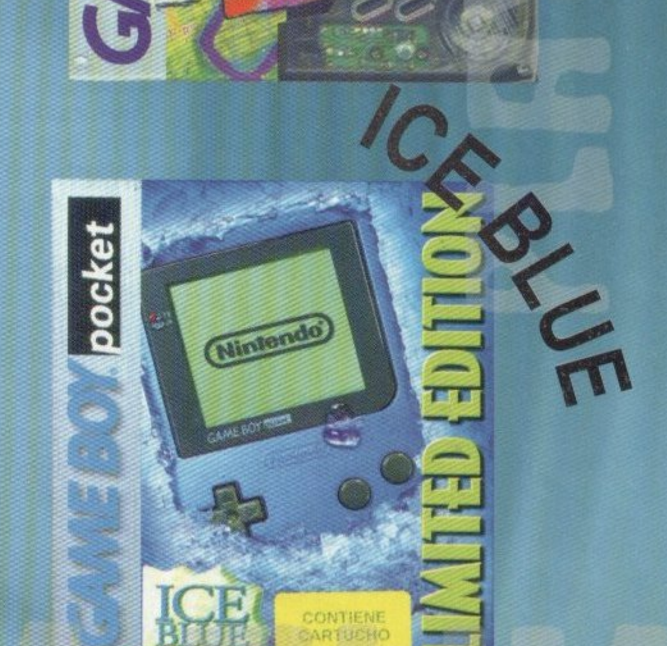


POCKET

PLAY IT LOUD!

GAME BOY PLAY IT LOUD!
INCLUDES PLAY IT LOUD CASE AND 4 AA BATTERIES

ICE BLUE





LOS MÁS VENDIDOS Y MÁS BUSCADOS
TAMBIÉN BAJAN DE PRECIO









PRÓXIMAMENTE
LO QUE REVOLUCIONARÁ A TU GAME BOY: Pocket Camera



¿Necesitas velocidad? ¡Prepárate! ya que este juego está diseñado especialmente para quienes ruegan por una dosis de adrenalina pura en su sangre. Imagínate, el video corre 60 Frames por segundo (como simple referencia, una película corre a 24 por segundo). El concepto puede parecer muy similar a otros juegos, pero déjanos comentarte que el control es estupendo, además es necesario que perfecciones tus acciones y reacciones para ganar esta turbo competencia.





Con decirte que hasta puedes correr con la perspectiva del piloto, lo cual no es muy recomendable al principio, pero una vez que te acostumbras, es muy divertido.

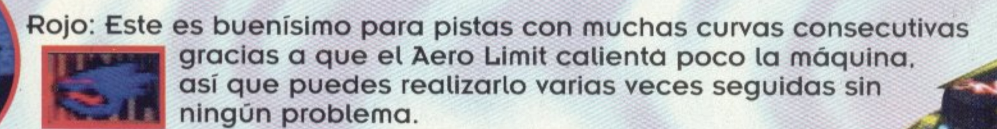
Gráficamente este juego es bueno, las pistas son bastante complejas, con muchas curvas así como ascensos y descensos. Los vehículos como siempre tienen características muy distintas entre sí. Velocidad Máxima, Curvas, Aceleración, Aero Limit, Escudo y Estabilidad son las características que convierten a cada uno de estos poderosos vehículos en veloces demonios. Veamos las diferencias más de cerca.



Azul: Este es excelente para pistas con rectas largas y con curvas no tan continuas, ya que es necesario que se enfríe un poco el motor para realizar nuevamente otro Aero Limit.

Verde: ¡Quítense!... Este es para quienes son muy, pero muy buenos para las vueltas; tiene una aceleración increíble y el Aero Limit literalmente lo arroja a grandes velocidades, aunque el motor debe estar totalmente frío antes de efectuar dicho movimiento para que la máquina no truene.





Rojo: Este es buenísimo para pistas con muchas curvas consecutivas gracias a que el Aero Limit calienta poco la máquina, así que puedes realizarlo varias veces seguidas sin ningún problema.

Blanco: A pesar de que no alcanza una gran velocidad por sí mismo, esta aeronave puede realizar Aero Limits algo espaciados pero con gran potencia, además de que su motor se enfría rápido.





Negro: El relámpago negro no tendrá mucha aceleración pero tiene una gran velocidad máxima, además puede realizar varios Aero Limits sin descansar la máquina. Esta es la mejor aeronave para corredores expertos.



Ya hablamos de los vehículos, todos sabemos qué es la aceleración, estabilidad, curvas, velocidad máxima, pero ¿qué es el Aero Limit?
Esto es lo que permite a las máquinas alcanzar velocidades extremas, pero cuidado, ya que dependiendo de la nave es la cantidad de Aero Limit que utilizan, si la máquina se sobrecalienta, tardará un promedio de 30 segundos para enfriarse y hasta entonces no podrás realizar dicho movimiento.

Sí, qué bien, pero ¿cómo se realiza? Para efectuar este movimiento se requiere de mucha práctica, ya que no sale fácilmente en los primeros intentos. Primero necesitas una curva; antes de entrar a ella, cuando estés dentro o cuando estés por salir, presiona el botón Z para que realices el Drift o curva cerrada, suelta el botón cuando el Stick aún se encuentra de lado, suelta y vuelve a presionar el botón A para acelerar y salir expelido.









Cuando se sobrecalienta la máquina, existe otra opción para acelerar, no es muy buena pero funciona en ciertos casos: En algunas partes de las pistas, se encuentran unas flechas sobre rampas, que te aceleran. De otra forma, si corres muy pegado al piso y no hay flechas tu velocidad disminuirá.

También en algunos tubos hay flechas y en otros, hay unos cilindros que giran y te impulsan.



Otro punto importante es el daño de la aeronave, como ya lo mencionamos el escudo de cada una de ellas varía, por lo que hay algunas que con el más mínimo rasguño ya se están destartalando y hay otras que parecen tanques. Sin embargo todas corren el riesgo de que se le zafen las tuercas y queden inservibles, por lo que te recomendamos utilizar los pits cuando tengas más del 50% de daño.





Ya aclarado cómo se juega, te presentamos las diferentes opciones de juego:

Grand Prix Mode

Compite por ser el mejor corredor en esta excitante competencia. Primero debes dar 2 vueltas a la pista para obteber una posición al comienzo de la carrera, esto no es reglamentario, ya que si te sales obtendrás la posición # 8. Dentro de la competencia, deberás correr sabiamente con las estrategias que ya te planteamos. Al completar las vueltas correspondientes a la pista, dependiendo de la posición en la que llegues son los puntos que obtendrás. En la dificultad Fácil debes pasar por 4 pistas, en la





Normal 5 y en la Difícil 6. Si llegas en cada una de las dificultades en 1er. lugar, al término de las pistas obtendrás grandes recompensas.



One Match Mode

Esto es exactamente lo mismo que en Gran Prix sólo que corres por una sola pista. Este modo es muy bueno para que practiques contra los competidores y te prepares para el Grand Prix.



Time Attack Mode

Aquí podrás practicar en las diferentes pistas, competir contra un fantasma que tú mismo creas, contra uno grabado en el Controller Pak (dicho archivo ocupa 93 págs.) o contra los mismísimos programadores con velocidad súper extrema e hiper traumática, ya que están realmente difíciles.







VS Mode

Enfréntate contra tu cuate para ver quién es más audaz.



Lo único malo es que el juego se alenta un poco y que no hay otros competidores sin embargo, el reto es bueno. Estaría mejor si pudieran jugar 4 personas,




desgraciadamente los 4 deberán turnarse los 2 controles.

Eso es todo por ahora... como último comentario te advertimos que dependiendo de la dificultad en la que juegues, será el daño y la velocidad de las aeronaves,



como ejemplo te diremos que en Fácil la velocidad máxima es de 400 km/h; en Normal (que de normal no tiene mas que el nombre) es de 700 km/h y en Difícil es de 900 km/h. Como podrás ver las diferencias son bastantes y cuando lo juegues realmente dirás ¡Qué diferencia!













¿QUÉ CREES QUE SEA PARA SIEMPRE?





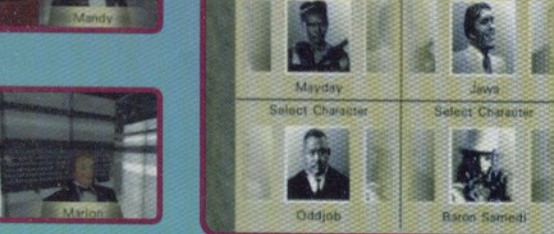






64 PERSONAJES GOLDENEYE 007



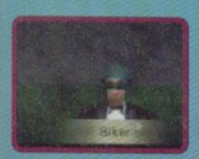




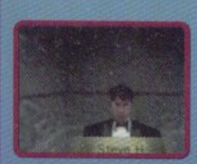
Entra a la pantalla de selección y en Multiplayer ejecuta la siguiente secuencia. Si lo haces bien, inmediatamente aparecen todos los personajes que puedes sacar jugando normalmente y otros más, dando un total de 64 personajes a seleccionar.





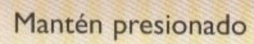









Mantén presionado




y presiona



Mantén presionado



presiona



Mantén presionado




y presiona ← en el Control Pad (no el Control Stick)

Mantén presionado



y presiona → en el Control Pad

Mantén presionado



y presiona ↓ en el Control Pad

Mantén presionado




y presiona



Mantén presionado



y presiona



Mantén presionado




y presiona → en el Control Pad

Mantén presionado




y presiona



Mantén presionado



y presiona ↓ en el Control Pad












(la nueva)



(así te hace daño)



(piensa en unos nuevos)



(¿Se te cayó?)



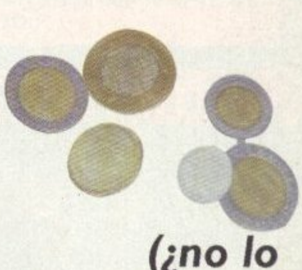
(que indeciso)



(2ª mascota)



(hasta el próximo año)



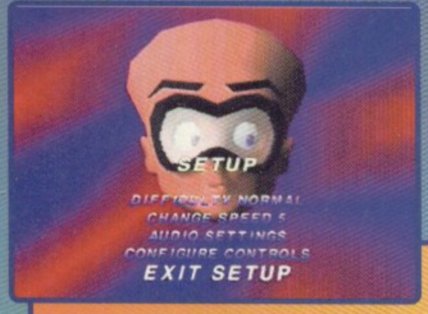
(¿no lo ahorraste?)

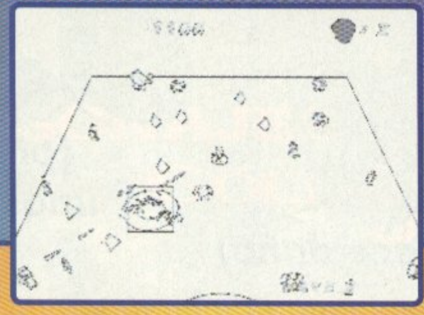
¡SÓLO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ES PARA SIEMPRE ES SUPER DIVERTIDO Y ESTÁ A UN SUPER PRECIO!



CON 2 CONTROLES Y 2 CARTUCHOS

GAME BOY MODE







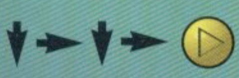


Entra a la pantalla SETUP y presiona esta secuencia.

Los gráficos cambiarán a blanco y negro, delineando sólo las figuras.

FLAME THROWER

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:





Inmediatamente aparece esta arma para acabar con los enemigos.

VELOCIDAD



Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:



Así la velocidad se incrementa.

SHIELD



Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:



Aparecerá la protección que tanto necesitas.

RADIATION SPRAY

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:





Aparece esta arma que te será de gran ayuda.

TWO WAY FIRE

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:



Y obtendrás esta arma que dispara por los dos lados.

THREE WAY FIRE



Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:





Así obtienes el arma que dispara en tres direcciones hacia el frente.





FOUR WAY FIRE

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:

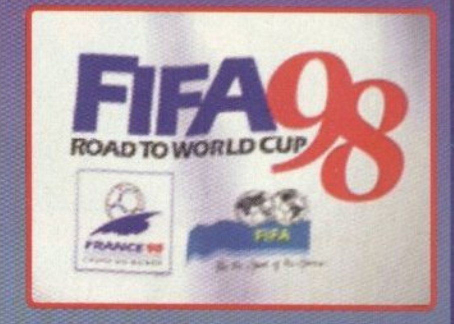
↓ ↓ ↑ ▷

Ahora ya cuentas con el arma que dispara al frente igual que la anterior pero además va dejando minas para los enemigos para protegerte por todos lados.

Los siguientes trucos se hacen en la pantalla de Player Edit, a la cual entras en el menú de Customize Squad.







Ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Australia, luego cambia el nombre de cualquier jugador por el de NWODEDISPU (todo en mayúsculas), ahora sal y al comenzar el partido verás que la pantalla está de cabeza, una sensación bastante loca al jugar así.





¿Quieres ver algunas animaciones de festejos? ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo Japan, cambia el nombre de cualquier jugador por el de NORIE (otra vez en mayúsculas), ahora sal y entra al menú de Road to World Cup 98 y en la pantalla de selección de Round presiona los botones Z, C-Izquierda, C-Arriba todos al mismo tiempo para entrar a la pantalla donde puedes ver las animaciones.



















Invisible Walls

Para jugar con paredes invisibles como si fuera fútbol rápido, entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo Wales, entonces cambia el nombre de cualquier jugador por el de WARREN, así nunca saldrá el balón del campo.







Unlock Road to World Cup Round 2

Para accesar al Round 2 del juego, entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Japan, entonces cambia el nombre de cualquier jugador por el de YUJI, así ves cómo la pantalla de ROAD TO WORLD CUP cambia de color.









Upside Down Mode

Este es otro tip para jugar con la pantalla invertida; ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Vancouver después cambia el nombre de cualquier jugador por el de TED y ahora comienza un juego; a ver si te acostumbras a jugar de cabeza.

Ghost Players

Con este Tip harás que los jugadores se vean transparentes. Necesitas entrar a la pantalla de Player Edit y seleccionar el equipo de Slovakia, ahora cambia el nombre de cualquier jugador por el de LASKO y listo, ahora los jugadores se verán transparentes.





Invisible Players



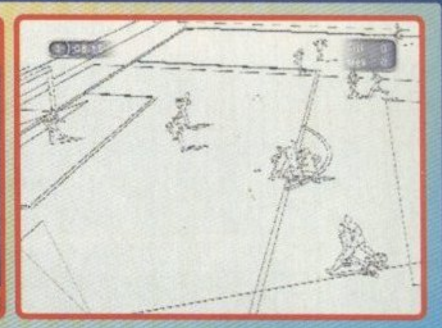


Este Tip es similar al anterior sólo que aquí de plano no se verán los juadores, para lograrlo entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Sheffield W y cambia el nombre del jugador que quieras por el de WAYNE y al comenzar el juego verás... más bien no verás a los jugadores, pero te puedes guiar con las sombras.

Pencil and Paper Mode

Este Tip es similar a uno de Robotron 64, ya que verás las gráficas delineadas más o menos como wireframe pero en blanco y negro, para lograrlo ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de CANADA, después cambia el nombre de cualquier jugador por el de MARC y ¡listo! verás las gráficas como en la foto.





Remove Stadium (Fast Framerate)





Con este truco puedes eliminar el estadio, así que ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo que quieras, ahora cambia el nombre de cualquier jugador por el de CATCH2, ahora juegas sin estadio, pero además mejoras el "Frame Rate", dando mayor suavidad a los movimientos.

Tiny Players

Este truco es para hacer pequeños a los jugadores; entra a la pantalla de Player Edit y selecciona al equipo de Vancouver, después cambia el nombre de cualquier jugador por el de KERRY y ya puedes darte vuelo en la cancha, pues por el tamaño de jugadores ahora es gigantesca.









Hot Potato Mode

Con este truco los jugadores se caen como si fallaran al tratar de patear el balón; para activarlo ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Ireland para después cambiar el nombre del jugador que quieras por el de SPUD, ahora comienza el juego y cuando intentes girar para dar un tiro largo, lo más probable es que se caigan los jugadores.

Unlimited Player Points

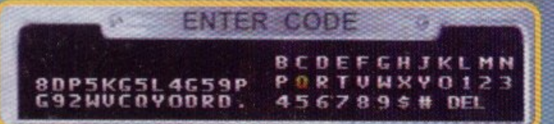




¿Quieres tener los jugadores con las mejores cualidades? este es el truco que necesitas; entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Vancouver, cambia el nombre de cualquier jugador por el de DAVE; ahora ve al menú donde cambias los puntos de las habilidades y puedes poner al máximo todas, ya que tienes puntos ilimitados.



Para accesar la séptima pista llamada Alcatraz, debes haber terminado un circuito, pero si no lo tienes salvado no hay problema aquí tienes el password:



8DP5KG5L4G59P
G92WVCQY0DRDQ

Ya que introduces el password continúa y después de que aparece la pantalla de la copa, ya puedes comenzar con el truco, claro que si ya tienes terminado el circuito puedes saltarte todo el rollo anterior.



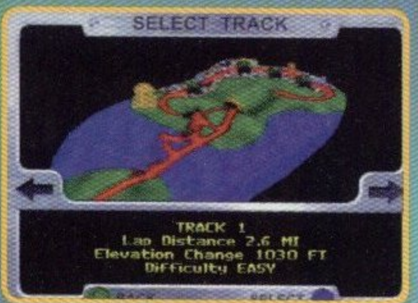




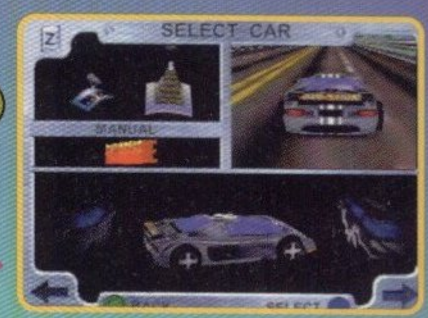
Vamos de lleno con el truco en la pantalla de selcción de carro. Mantén presionado ◁ y presiona **Z**, suelta los botones y presiona ◀

Ahora sal y entra a la pantalla de Setup, mantén presionado △ y presiona **Z**, suelta los botones y ▲





Después entra en la pantalla de selección de pista mantén presionado presiona **Z**, suelta los botones y presiona



Ahora en la pantalla de selección de auto mantén presionado

y presiona **Z**, suelta los botones, presiona



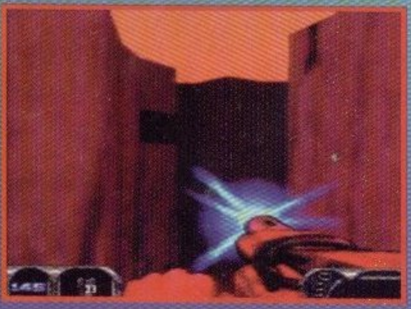
¡Listo! ya tienes acceso a la séptima pista llamada Alcatraz.



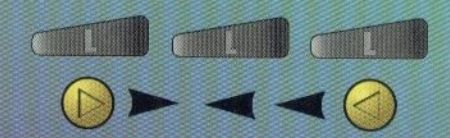


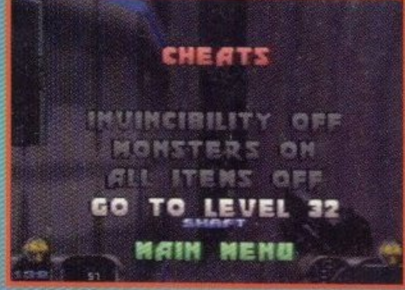
Ejecuta el siguiente código en la pantalla del título para que aparezca la opción CHEATS:



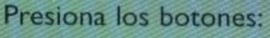


Ahora sí, ya puedes ejecutar la siguiente secuencia para tener acceso a la selección de nivel:





¡Bien! ahora ya puedes seleccionar la escena que quieras.



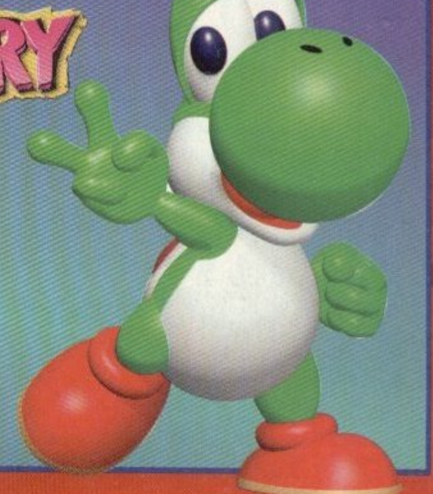







al mismo tiempo para que Yoshi sea eliminado al instante.





DIDDY KONG RACING













Para seleccionar al reloj TT como corredor extra, necesitas vencerlo en todas las pistas, pero es necesario que primero hagas que aparezca su fantasma, así que antes de entrar a cada una de las escenas, hables con TT y actives el TIME TRIAL, después entra a la escena y haz como mínimo el tiempo que indican las listas, con esto aparece el fantasma de TT, ahora el siguiente paso es vencerlo. Te recordamos que justo antes de pasar por una de las flechas del suelo sueltes el botón A y justo al pasar sobre la flecha presiones otra vez el botón A rápidamente y lo sueltes de nuevo, así logras que el turbo te dure más y si eres bueno al marcar el botonazo, sacas el turbo verde que es el mejor. Después de la pequeña aclaración, continuemos con el truco; ya que hayas vencido a TT en tooooodas las escenas, (puedes checarlo muy fácil si al entrar a la escena tienes el ícono de TT, significa que ya venciste al reloj) ve a la pantalla de selección de escena y verás cómo TT ya está disponible para jugar con él, también lo puedes ocupar en la segunda aventura y como es el mejor corredor no tienes problema para vencer a WINZIP.

DINO DOMAIN

Escena	Tiempo
Ancient Lake	1:07.00
Fossil Canyon	1:37.00
Jungle Falls	1:08.00
Hot Top Volcano	1:35.00

SHERBET ISLAND

Escena	Tiempo
Whale Bay	1:19.00
Crescent Island	1:39.00
Pirate Lagoon	1:34.00
Treasure Caves	1:10.00

SNOWFLAKE MOUNTAIN

Escena	Tiempo
Everfrost Peak	1:53.00
Walrus Cove	2:10.00
Snowball Valley	1:13.00
Frosty Village	1:44.00

DRAGON FOREST

Escena	Tiempo
Windmill Plains	2:22.00
Greenwood Village	1:46.00
Boulder Canyon	2:11.00
Haunted Woods	1:22.00

Space World

Escena	Tiempo
Spacedust Alley	2:12.00
Darkmoon Carverns	2:20.00
Spaceport Alpha	2:16.00
Star City	2:07.00

FIESTAVENTURAS

Nintendo®

¡Un cumpleaños diferente!

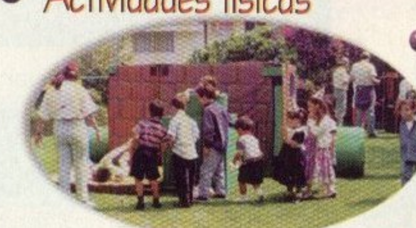
FIESTA TORNEO

- Expertos videojugadores
- Videojuegos
- Premios





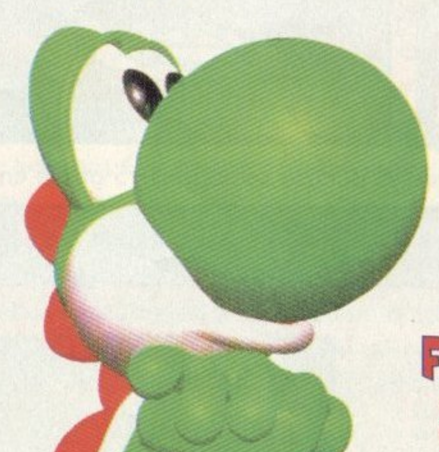
- Actividades físicas



MUNDO Nintendo®

- Escenografías Armables





- KIOS TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MÁS

Pregunta por las nuevas actividades

FORMA Y VIVE TU PROPIA
FIESTAVENTURA
INFORMES Y VENTAS
566-36-26

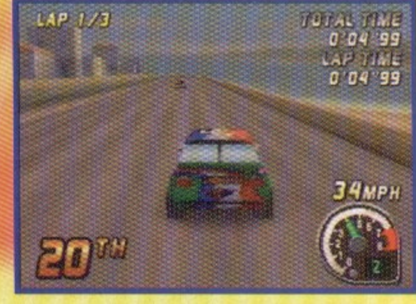


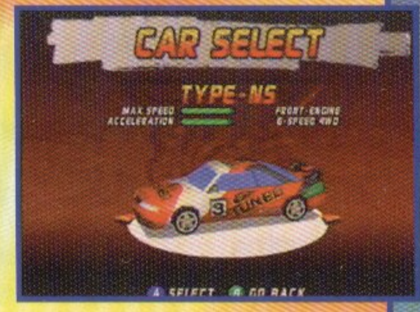


TODOS LOS AUTOS

Con esta clave es posible tener todos los autos (menos los especiales como el Cupra o la pelota playera), desde la primera carrera, la clave es la siguiente y la ejecutas mientras estás jugando sin poner pausa.



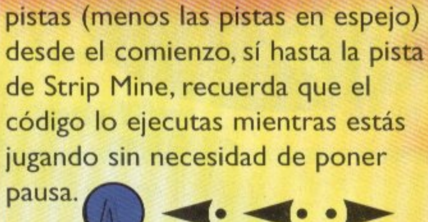




Si lo haces bien, ahora tendrás 9 autos para seleccionar en lugar de sólo 2.

TODAS LAS PISTAS

También hay una clave más para que actives todas las pistas (menos las pistas en espejo) desde el comienzo, sí hasta la pista de Strip Mine, recuerda que el código lo ejecutas mientras estás jugando sin necesidad de poner pausa.



TRACK SELECT
STRIP MINE: 5 LAPS
PUSH UP OR DOWN TO ADJUST NUMBER OF LAPS
A SELECT B GO BACK

LAP 1/1
TOTAL TIME
0'03"13
TIME LEFT
0'46"86
35MPH
2ND

Si lo ejecutas correctamente, ya puedes seleccionar 5 pistas en lugar de sólo una.



Este es el código perfecto para ti que te gustan las gráficas pixeleadas (espero que no sean muchos), recuerda que lo ejecutas mientras juegas, sin poner pausa.







Si lo haces bien, inmediatamente cambian y se pixelean para aquellas personas que gustan de este tipo gráficas.

ATARI MODE



El siguiente código puedes utilizarlo cuando te sientes nostálgico por los juegos de Atari (en especial los de Activision), que utilizaban mucho este estilo de gráficas.
La clave se introduce mientras juegas, sin necesidad de poner pausa.



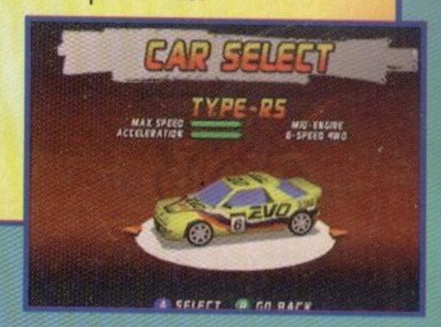
Si lo haces correctamente, verás qué locura de gráficas.

CAMBIO DE COLOR

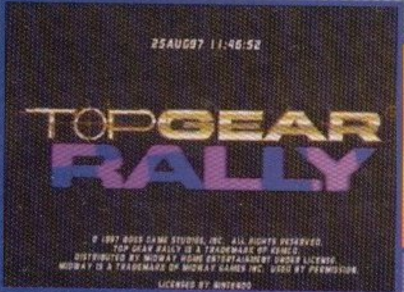
Hay una forma de cambiar de color rápidamente, sin necesidad de entrar a PAINT SHOP, lo que debes hacer es dejar presionado el botón C-Izquierda para cambiar al color azul, C-Arriba para el rosa y C-Derecha para el amarillo, pero la cantidad de color la das con el Pad: Hacia abajo incrementas el color y hacia arriba decrece, recuerda que puedes combinar los tonos para hacer tu color preferido.







FECHA Y HORA



Quieres ver la fecha y la hora exactas en la que los programadores de BOSS Game Studios terminaron el trabajo en Top Gear Rally, en la pantalla del título deja presionados los cuatro botones C y así aparecerán estos datos en la parte superior de la pantalla.

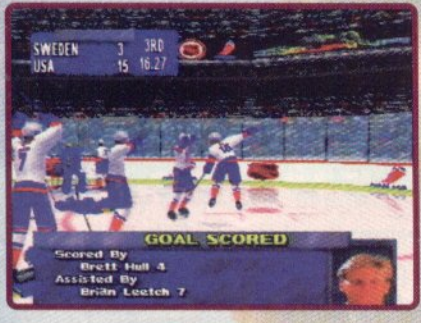


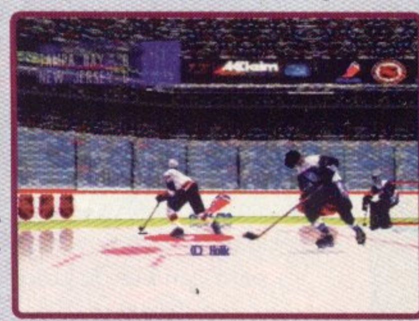
En la pantalla de selección de personaje (ya sea en el modo de uno o dos jugadores) pon el cursor para seleccionar peleador en los siguientes personajes y presiona una vez Start en cada uno de ellos: Ragnar, Dregan y Koyasha. Ahora elige a tu personaje y si lo hiciste bien, verás que el otro jugador y tú tendrán unas muy monas "pantunflas de conejito" (y además de color rosa).





Prepárate para barrer con el equipo contrario, golearlo, humillarlo y dejarlo frío... Estamos hablando de hacerlo en el Hockey con el nuevo juego de Acclaim para Nintendo 64: NHL Breakaway '98, programado por Iguana (sí, los mismos de NFL Quarterback Club y Turok). Siente toda la emoción de lo mejor de la liga norteamericana de Hockey, y no sólo eso, también cuenta con más equipos internacionales como Suecia, Alemania y Canadá, entre otros.

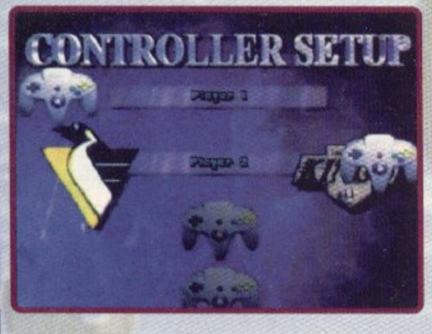




Cabe mencionar que en este juego necesitas un Controller Pak para guardar tus avances (puedes guardar partidos, temporadas, jugadores y equipos editados), así como el Rumble Pak para sentir el hielo bajo tus pies, además de que podrán jugar hasta 4 personas simultáneamente.

Una de las diferencias más notables con especto a los juegos de Hockey de Midway, es que cuentas con 5 jugadores más el portero, aunque también puedes utilizar menos jugadores.



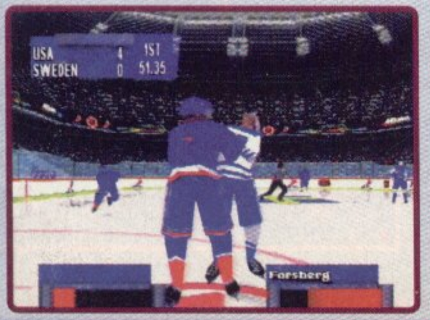


Los ángulos de cámara están muy padres visualmente, sin embargo hay algo (un no sé qué) que no te da una verdadera libertad de campo en cuanto a visión se refiere.



¿Quieres una verdadera pelea? pues prepara tus puños, ya que podrás tirarle los dientes a un oponente, recuerda que después de eso tu jugador pasará un tiempo en el refrigerador.









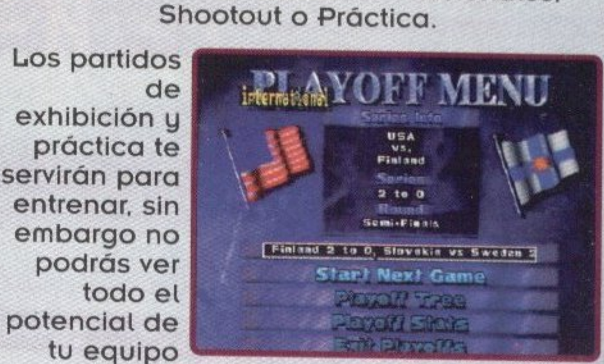


Un dato interesante es que puedes crear a tus propios jugadores e integrarlos al equipo que desees, (ahora podrás ser un profesional de la NHL).



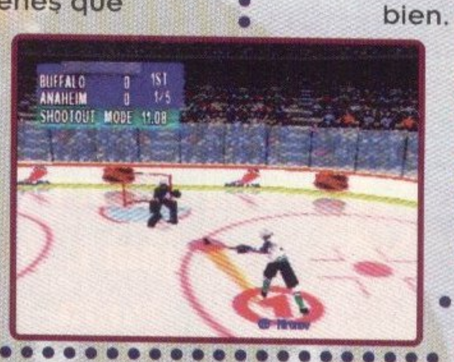
En el modo de juego puedes seleccionar entre Partido de Exhibición, Temporada, Playoffs Nacionales o Internacionales, Shootout o Práctica.

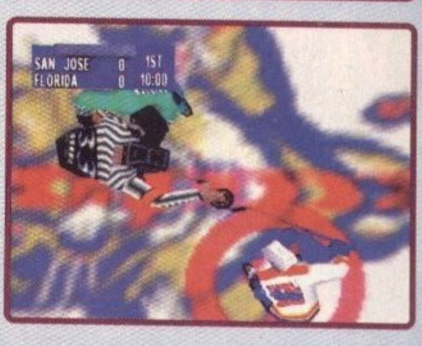
Los partidos de exhibición y práctica te servirán para entrenar, sin embargo no podrás ver todo el potencial de tu equipo hasta que lo entrenes bien.

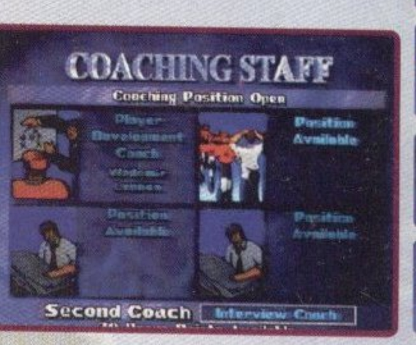




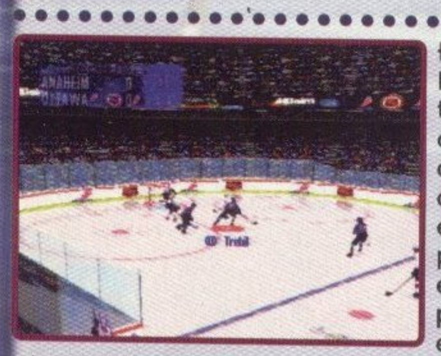
En Shootout practicas los tiros penales; esto es algo diferente al soccer, ya que te tienes que encarrerar desde media cancha y tomar velocidad para darle al Puk la suficiente fuerza para que no detengan tu tiro.







Season: la temporada dura 7 meses con variantes de 80 partidos + Playoffs. Una de las opciones más interesantes es que puedes intercambiar jugadores con otros equipos, así como contratar diferentes Coachs para mejorar las técnicas y habilidades de tu equipo (por ejemplo al principio tus jugadores patinarán rápido pero no con mucho control, pero al contratar un Coach de patinaje, mejorarán bastante) obviamente para esto necesitas puntos, los cuales obtienes ganando partidos.



Bien, por el historial que tiene la compañía que desarrolló este título para el N64, uno puede esperar bastante, sin embargo no es así, ya que aunque tiene cosas muy buenas, como que deja mucho qué desear en algunos aspectos. Este juego no es malo, sobre todo para los que gustan del Hockey, pero definitivamente por lo que habían venido haciendo tanto Acclaim como Iguana, uno podía esperar mucho más de NHL Breakaway '98.

¿Quieres hacer el juego más divertido? prepárate ya que te tenemos listo el CHEAT MODE. En la pantalla de menú, presiona C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, R y R, entonces aparecerá esta nueva opción en donde podrás cambiar algunas cosas del juego como el porcentaje en el que los jugadores pierden el casco y el palo (no pierden la ropa ¿ehh...?) o estrellan los cristales de la pista, cambias el uniforme de los jugadores por ropas de plástico de diferentes colores o de plano hacerlos más grandes, pequeños o gordos (obviamente esto afecta en la protección de portería y posibilidades de que el jugador salga volando). Esperamos que con esto, disfrutes mucho más este título.





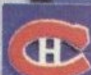




















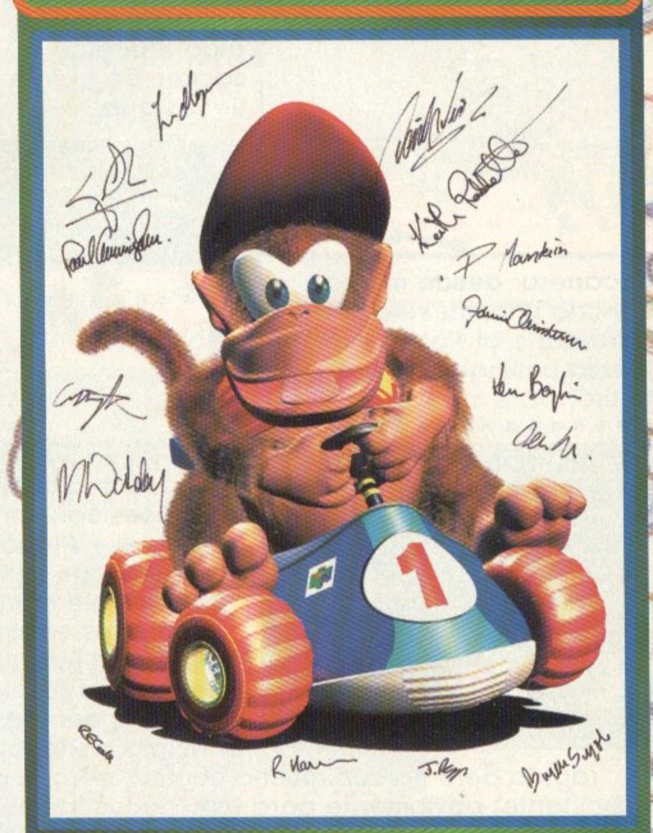


DIDDY KONG RACING

113

Respuesta al reto de febrero

Esta imagen ya tiene dueño...



... O más bien, ya tiene dueños, y es que ya tenemos a los 3 ganadores del concurso de Diddy Kong Racing.

A continuación veremos quienes son los ganadores y sus tiempos.

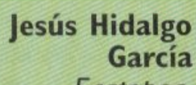


TAZ
Puebla, Puebla

Tiempo : 1'54"20

Personaje: Drumstick

Factura: SEARS



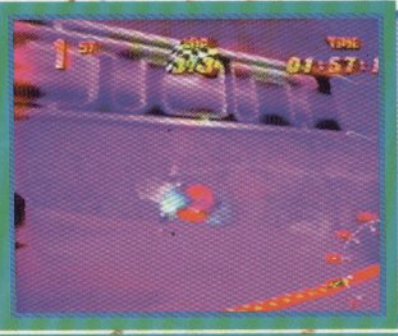
Jesús Hidalgo García
Ecatepec, Edo. de México

Tiempo : 1'54"89

Personaje: T.T.



Factura: Corporación de Productos Modernos



Josu Peláez Darquistade
México, D.F.

Tiempo : 1'57"12

Personaje: T.T.

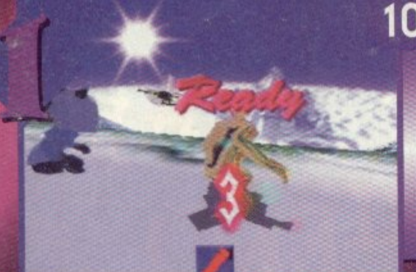
Factura: Televisión Continental

Realmente tenemos que felicitarlos, pues además de ser excelentes jugadores y tener muy buenos tiempos, se han ganado un objeto de colección y de valor incalculable para cualquier aficionado a los videojuegos, pues una imagen autografiada por los programadores de Rare de este título no es cualquier premio.

Por lo pronto te podemos decir que estés pendiente de los próximos concursos que tendremos en esta revista y también recordarte que sigas guardando las facturas de tus juegos, pues éstas seguirán siendo importantes para participar.



1



1080° SNOWBOARDING

Desde que vimos este juego en el Space World en Japón el año pasado, nos sorprendió mucho por la gran calidad gráfica y la temática; sin embargo, la versión final les quedó padrísima. No cabe duda que Nintendo está perfeccionando cada detalle de sus títulos, por ejemplo el uso de "Lens Flare" en este juego y que veremos en su máxima expresión en Zelda 64 ó Super Mario 64 II.

N64 / NINTENDO

2

NBA IN THE ZONE '98

Aunque Konami hizo un gran trabajo al realizar este título (que por cierto, es uno de los mejores que hemos visto de Basketball para cualquier sistema), están por salir varios de este género como NBA Courtside. Desde luego, no creemos que sea necesario que Konami se dedique solamente a realizar juegos de deportes, pues hizo un excelente trabajo con Mystical Ninja 64 y lo está haciendo aún más con Castlevania 3D.



3

YOSHI'S STORY

¿No te parece raro que este título haya permanecido muy poco tiempo encabezando la lista? No pensamos que se deba a que el juego sea "no tan bueno", sino a que la competencia es muy fuerte. Esperamos que los tips que hemos publicado de este título te hayan servido mucho y aunque los que aparecen este mes son los últimos, sería bueno que exploraras los mundos otra vez para que descubras nuevas cosas y nos las hagas saber.



4

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

Aprovechamos este espacio para retomar un poco lo que mencionábamos acerca de Konami. Ya tuvimos la oportunidad de checar algunas imágenes de ISS Soccer 98 y la verdad nos sorprendió más la mejoría que hubo del FIFA RWC '98 al FIFA WC'98 que la existente entre los ISSS 64. Aunque falta muy poco para la salida de este título, esperamos que Konami le haga algunos ajustes para que no sea opacado por este excelente título de soccer de Electronics Arts.

N64 / EA SPORTS

5

BOMBERMAN GB

El Game Boy sigue y seguirá dando de qué hablar, pues tanto el software como el hardware que se está realizando para este sistema, es comparable con muchos sistemas superiores y una prueba es este juego, el cual es divertidísimo y muy adictivo. Es probable que para el próximo número tengamos un análisis de Bomberman GB, pero te recomendamos que lo jueges para que te des una idea de qué tal está.

GB / NINTENDO

#	Título	Sistema / Compañía
6	FIGHTERS DESTINY	N64 / OCEAN
7	SNOWBOARDING KINDS	N64 / ATLUS
8	DIDDY KONG RACING	N64 / NINTENDO
9	WARIO LAND 2	GB / NINTENDO
10	SUPER MARIO 64	N64 / NINTENDO
11	NAGANO WINTER OLYMPICS '98	N64 / KONAMI
12	ISS SOCCER 64	N64 / KONAMI
13	STARFOX 64	N64 / NINTENDO
14	BUST-A-MOVE 2	GB / ACCLAIM
15	BOMBERMAN 64	N64 / NINTENDO





TRES
Súper Especial
NIÑOS
¡Súper tips
para Nintendo!
¡Deportes
divertidos!
Daniela y Kids
¡Búscala!
¡Ya está a
la venta!
¡Feliz Día del Niño!
Tu música * Tus chismes * Tu moda